Frank G. Ripel

# La Tradizione Primordiale

## L’Arte della Magia

Orion

© 2024 by Frank G. Ripel

ISBN: 9798334188778

# Prefazione

Questo libro è diviso, essenzialmente, in quattro parti: due riguardano la magia teorica e due la magia pratica.

La prima parte riguarda il Draconismo e il Nagualismo-Ixlanismo, mentre la seconda la *Philosophia Perennis*.

La terza parte propone la magia dell'Ordine della Stella d'Oro (Culto Stellare-Lunare) e la quarta la magia dell'Ordine della Stella di Diamante (Culto Stellare).

Infine, nell'appendice, viene presentato il *Liber 888*.

Con questo libro si chiude la mia Trilogia Magica, costituita dalle seguenti opere: "Nagualismo e Ixlanismo", "Sette Tradizioni Esoteriche" e "La Tradizione Primordiale". Tale Trilogia è il risultato di studi approfonditi che mi hanno portato a praticare tutte le fondamentali Tradizioni esoteriche e così sono riuscito a trovare il fondamento unico che le unisce... e, ora, posso presentare la Tradizione Primordiale dell'Età dell'Oro.

*Ringraziamenti*

Tutta la mia gratitudine a Tixian Dark e a Nara Trump per l'aiuto che mi hanno fornito nella realizzazione di questa libro.

# Introduzione

Proporre su basi scientifiche la Magia significa percorrere a ritroso i diversi Culti che si sono manifestati nei vari Cicli temporali (Eoni). Molti dei libri che ho scritto, tra il 1979 e il 1999, rappresentano questi Culti… il mio percorso a ritroso nell'ambito dello sviluppo conoscitivo della Magia.

Procedendo *à rebours* il primo Culto che incontriamo è quello Solare che non ho proposto perché venne espresso da Eliphas Levi Zahed. In seguito, Aleister Crowley manifestò il Culto Luni-Solare. Inoltre, l'1 gennaio 1948 venne fondato, in Francia, l'Ordo Rosae Misticae (O.R.M.) che rappresentava il Culto Lunare e l'effettiva trasmutazione dell'Ordo Templi Orientis (O.T.O.). Tale trasmutazione era stata auspicata da Crowley nel 1945, quando scrisse nel suo diario che la struttura dell'O.T.O. avrebbe dovuto subire cambiamenti fondamentali.

L'1 gennaio 1977 assunsi la direzione dell'Ordo Rosae Misticae e, dopo aver apportato delle sostanziali modifiche, lo misi in "sonno" il 31 dicembre 1997. In pratica, le modifiche apportate all'Ordine riguardavano la sua ristrutturazione, dal Culto Lunare al Culto Lunare-Plutoniano.

L'1 gennaio 1978 fondai la Grande Confraternita Rossa e il 21 marzo 1979 venne notificata. Tale Confraternita, nota come "Aoùr Astrum Aureum", comprendeva tre Ordini e il Tempio dei Tredici Raggi, costituito da quattro livelli (tre esterni e uno interno).

Inoltre, l'1 gennaio 1989 fondai la Grande Confraternita Universale e il 20 marzo 1990 venne ufficialmente notificata.

Tale Confraternita, conosciuta come “Aoùr Astrum Adamantis”, comprendeva due Ordini.

In effetti, negli anni tra il 1977 e il 1999, fondai diverse organizzazioni e proposi tutti i Culti in rapporto agli Eoni (Culto Lunare-Plutoniano, Culto Plutoniano, Culto Stellare-Lunare-Plutoniano, Culto Stellare-Lunare, Culto Stellare e aspetto introduttivo del Culto Cosmico-Stellare).

Faccio seguire una tabella esplicativa, riguardante le nove organizzazioni che trovavano manifestazione nell’Associazione Orion e che venivano divise in tre gruppi.

Primo gruppo.
Ordine della Stella di Diamante.
Ordine della Stella d’Oro.
Ordine Orientale Egizio dell’Antico e Primitivo Rito di Memphis e Misraim.
Ecclesia Gnostica Spiritualis Universalis.
*N.B.* – Nella Grande Confraternita Rossa erano inglobati due organismi iniziatici: l’Ordine Orientale Egizio dell’Antico e Primitivo Rito di Memphis e Misraim e l’Ecclesia Gnostica Spiritualis Universalis.

Secondo gruppo.
Movimento Integralista Alternativo.
Confederazione Mondiale dei Centri Ufologici.
Draconian Cult.
*N.B.* – Queste tre organizzazioni erano collegate tra loro e trovavano espressione operativa nel Draconian Cult.

Terzo gruppo.
Orion University.
Massoneria Operativa.
*N.B.* – L’Orion University promosse la Rinascita della Massoneria Operativa, grazie alla realizzazione, in laboratorio, della Pietra Filosofica.

Le nove organizzazioni sono state messe in “sonno” il 31 dicembre 1999. Inoltre, l’1 gennaio 2000 fondai – assieme a Galbix Red – un nuovo sistema iniziatico, conosciuto come la “Via del Diamante”. Questo sistema si colloca in rapporto al Culto Cosmico-Stellare e il 20 marzo 2000 venne ufficialmente notificato.

# Parte Prima

# Draconismo e Nagualismo-Ixlanismo

# 1

# Magia

La Magia è un'arte e il Mago è l'artista la cui arte è l'applicazione della Magia. Egli è colui che sa, che conosce i segreti della Natura, che li ha svelati. Ma quando è nata la Magia? È nata con l'Uomo, ma non con l'uomo come oggi è conosciuto... essa è nata agli inizi dell'Età dell'Oro.

L'Età dell'Oro ebbe inizio circa 600.000 anni fa con la fondazione della civiltà di Iperborea a cui fece seguito la civiltà di Mu, di Lemuria e di Atlantide. Al tempo di queste grandi civiltà la Fiamma della Conoscenza era quadruplice e venne espressa mediante quattro Templi: il Bianco, il Rosso, il Nero e il Verde.

Il Tempio Bianco rappresentava i Misteri dello Spazio, il Tempio Rosso i Misteri dell'Uomo, il Tempio Nero i Misteri del Tempo e il Tempio Verde i Misteri dell'Inconoscibile.

Circa 13.000 anni fa Atlantide s'inabissò nel mare e così ebbe termine l'Età dell'Oro, il Tempo degli Dei era finito. A questa Età fece seguito l'Età Intermedia, il Tempo dei Post-Dei, collocata tra l'Età dell'Oro e l'Età dell'Argento.

Nell'Età Intermedia dei Post-Dei la Conoscenza dei Misteri del Tempio Bianco e del Tempio Rosso venne portata nella "terra del grande fiume" (Egitto) ed è nota come Draconismo. Invece la Conoscenza dei Misteri del Tempio Nero e del Tempio Verde

venne portata nella terra di Sahr (Perù) e nella terra degli uomini felici (Vietnam), ed è conosciuta come Nagualismo-Ixlanismo.

Inoltre, sempre nell'Età Intermedia, si sviluppò una forma di magia primitiva, nota come "sciamanismo". Essa trovò sviluppo in quasi tutte le popolazioni tribali.

All'Età Intermedia fece seguito, circa 12.000 anni fa, l'Età dell'Argento, il Tempo dei Semi-Dei. In tale Età il Draconismo e il Nagualismo-Ixlanismo si diffusero notevolmente.

All'Età dell'Argento fece seguito, circa 8.000 anni fa, l'Età Oscura, il Tempo degli Eroi e degli uomini. In questa Età il Draconismo venne diffuso, frammentariamente, presso diversi popoli della Terra e il Nagualismo-Ixlanismo si concentrò nell'area geografica del Messico.

Infine, sempre nell'Età Oscura, si sviluppò la Magia nel suo significato più ristretto: la Magia cerimoniale. In essa si originò anche una forma di magia oscura, nota come "necromanzia".

## Necromanzia

La necromanzia è l'arte di evocare gli Spettri e le Ombre dei morti.

Nel caso delle evocazioni degli Spettri, il necromante entra in contatto con le proiezioni dirette (entità con carica *elettro-magnetica*) dei morti, mentre nel caso delle evocazioni delle Ombre, il necromante entra in contatto con le proiezioni riflesse (entità prive di carica *elettro-magnetica*) dei morti.

Inoltre, il necromante quando evoca le Ombre entra in contatto con la Corrente Oscura (il Serpente Nero), poiché le Ombre sono parti integranti di tale Corrente.

Infine, il necromante domina il Serpente Nero (un flusso freddo privo di carica energetica) e quando lo vuole può dirigere la Corrente Oscura contro una persona, caricandola negativamente.

A questo punto mi sembra d'obbligo dire qualcosa sulla stregoneria degli africani, sul Candomblé e sulla Macumba.

*Candomblé e Macumba*

Nel Candomblé gli stregoni traggono dalla Corrente Oscura (Obeah) i loro dèi (spiriti benigni) e i loro demoni (spiriti maligni), mentre nella Macumba – evoluta verso l'Umbanda – gli stregoni traggono dalla Corrente Oscura gli spiriti dei defunti (Ombre dei morti). In entrambi i casi, gli stregoni invocano gli spiriti e vengono posseduti, cadendo in *trance*.

## Magia Cerimoniale

La Magia cerimoniale è una, ma si manifesta in tre forme: Bianca, Nera e Rossa.

La Magia Bianca è la magia dell'Amore. Essa è praticata dai Maghi Bianchi ed è raffigurata nell'immagine di un agnello (o dall'ariete).

La Magia Nera è la magia della Forza. Essa è praticata dai Maghi Neri ed è raffigurata nell'immagine di una tigre (o dal leone).

La Magia Rossa è la magia della Volontà. Essa è praticata dai Maghi Rossi ed è raffigurata nell'immagine di un bue (o dal toro).

La Magia cerimoniale è in parte teorica e in parte pratica. Essa si basa, essenzialmente, sulla conoscenza dei cicli temporali e dei loro culti, dei centri di potere, delle parole-formule, delle formule-concettuali e dei rituali magici.

*I cicli temporali e i loro culti*

Nella Magia cerimoniale possiamo individuare tre cicli temporali: il Ciclo lunare della Madre (matriarcato), il Ciclo solare del Padre (patriarcato) e il Ciclo stellare dei Figli (fitriarcato). A questi tre cicli vengono associati tre culti: il Culto Lunare di Iside, il Culto Solare di Osiride e il Culto Stellare di Horus e di Maat.

*N.B.* – Il Culto di Horus nel suo primo aspetto (Marte) è quello Stellare-Lunare, mentre nel suo secondo aspetto (Sole) è quello Stellare.

Il Culto Lunare di Iside.

Al Culto Lunare di Iside viene associata la Stella d'Argento a Undici Raggi. Inoltre, il simbolo di Iside è il Triangolo inverso, l'emblema della generazione. Infine, a Iside viene attribuito il potere planetario della Terra.

Il Culto Solare di Osiride.

Al Culto Solare di Osiride viene associata la Stella d'Argento a Dieci Raggi. Inoltre, il simbolo di Osiride è il Quadrato, l'emblema dei quattro elementi. Infine, a Osiride viene attribuito il potere planetario di Giove.

Il Culto Stellare-Lunare di Horus.

Al Culto Stellare-Lunare di Horus viene associata la Stella d'Oro a Dodici Raggi. Inoltre, il simbolo di Horus è il Pentacolo, l'emblema dell'Uomo. Infine, a Horus viene attribuito il potere planetario di Marte.

Il Culto Stellare di Maat.

Al Culto Stellare di Maat viene associata la Stella di Platino a Tredici Raggi. Inoltre, il simbolo di Maat è l'Esagramma, l'emblema della Donna. Infine, a Maat viene attribuito il potere planetario di Venere.

Il Culto Stellare di Horus e di Maat.

Al Culto Stellare di Horus e di Maat viene associata la Stella di Diamante a Tredici Raggi. Inoltre, il simbolo di Horus è l'Esagramma e di Maat è l'Eptagramma. Infine, a Horus viene attribuito il potere planetario del Sole e a Maat viene attribuito il potere planetario della Luna.

*I centri di potere*

Nella Magia cerimoniale troviamo la concezione dei centri di potere macrocosmici. Sono questi i centri di forza che si trovano sulla Terra. Otto sono i principali.

Il primo centro di forza.

Il primo centro di forza (nell'uomo è il centro coronale) si trova ove è situata la città di Madras (India).

Il secondo centro di forza.

Il secondo centro di forza (nell'uomo è il centro occipitale) si trova ove è situata la città di Herat (Afghanistan).

Il terzo centro di forza.

Il terzo centro di forza (nell'uomo è il centro frontale) si trova ove è situata la città di Sajn Shana (Mongolia).

Il quarto centro di forza.

Il quarto centro di forza (nell'uomo è il centro laringeo) si trova ove è situata la città del Cairo (Egitto).

Il quinto centro di forza.

Il quinto centro di forza (nell'uomo è il centro cardiaco) si trova ove è situata una montagna sommersa dal mare, a circa cento miglia dalle coste della regione andina (Perù).

Il sesto centro di forza.

Il sesto centro di forza (nell'uomo è il centro ombelicale) si trova ove è situata la città di Trieste (Italia).

Il settimo centro di forza.

Il settimo centro di forza (nell'uomo è il centro genitale) si trova ove è situata la valle di Baten El Ghoul (Iraq).

L'ottavo centro di forza.

L'ottavo centro di forza (nell'uomo è il centro coccigeo-

sacrale) si trova ove è situata la città di San Quintin (Bassa California).

*Le parole-formule*

Nella Magia cerimoniale esistono diverse parole-formule, considerate tali in quanto possono assumere dei profondi significati esoterici. Qui prenderò in esame solo quelle parole-formule che ritengo più significative.

La formula di I.A.A.O. e di I.A.O.

La formula di I.A.A.O. (valore cabalistico 82) è quella principale dell'Eone di Iside. Essa rappresenta il quaternario egizio, formato da Iside (I), Arpocrate (A), Apophis (A) e Osiride (O). Il Culto associato a questa formula è quello della Dea-Madre (Culto Lunare), la cui formula è quella della partenogenesi. Infine, il numero della Corrente dell'Eone di Iside è 92.

La formula di I.A.O. (valore cabalistico 81) è quella principale dell'Eone di Osiride. Essa rappresenta il ternario egizio, formato da Iside (I), Arpocrate (A) e Osiride (O). Il Culto associato a questa formula è quello del Dio-Padre (Culto Solare), la cui formula è quella dei due sessi. Infine, il numero della Corrente dell'Eone di Osiride è 91.

La formula di F.I.A.O.V. e di F.I.A.O.Z.

La formula di F.I.A.O.V. è quella principale dell'Eone di Horus. Essa rappresenta il Dio-Figlio, Horus, il re degli dèi. Il Culto associato a questa formula è quello del Dio-Figlio (Culto Stellare-Lunare), la cui formula è quella dell'analisi. Inoltre, il valore cabalistico della parola è 93, il numero della Corrente dell'Eone di Horus.

La Formula di F.I.A.O.Z. è quella principale dell'Eone di Maat. Essa rappresenta la Dea-Figlia, Maat, la dea della verità e della giustizia. Il Culto associato a questa formula è quello della Dea-Figlia (Culto Stellare), la cui formula è quella della sintesi. Inoltre, il valore cabalistico della parola è 94, il numero della

Corrente dell'Eone di Maat.

La formula di AUM e di AUMGN.

La formula di AUM è quella della Trinità (*Trimurti*) indù, formata da *Brahma*, *Vishnu* e *Shiva*. Essa annuncia il corso della Natura: creazione (*Brahma*), conservazione (*Vishnu*) e distruzione (*Shiva*). Inoltre la parola "Aum" è il sacro *mantra* degli indù.

La formula di AUMGN è quella della continuità della Natura tramite il suo moto ondulatorio. Essa suggerisce la vibrazione ininterrotta, poiché la lettera "M" assieme al suono nasale "GN" simboleggia la sottile trasformazione della Morte (la lettera "M") in una vibrazione continua ondulatoria. Inoltre, la parola "Aumgn" è il vero *mantra* del centro coronale (*Sahasrara Chakra*).

La formula di OM e di ON.

La formula di OM, per gli indù, è quella della vibrazione-radice (*mantra*-radice) sonora della Creazione. Questa parola-formula è la forma contratta della parola "Aum".

La formula di ON, per gli antichi egizi, è quella del Sole al momento del solstizio d'estate. Questa parola-formula è la forma contratta della parola "Aumgn" ed è il vero *mantra* del centro frontale (*Ajna Chakra*).

La formula di ThELEMA, di BIA e di AGAPÉ.

La formula di ThELEMA è quella della Volontà. Essa si colloca in rapporto all'Eone di Horus ed è una parola greca che significa "Volontà".

La formula di BIA è quella della Forza. Essa si colloca in rapporto all'Eone di Horus e a quello di Maat ed è una parola greca che significa "Forza".

La formula di AGAPÉ è quella dell'Amore. Essa si colloca in rapporto all'Eone di Maat ed è una parola greca che significa "Amore".

La formula di LAShTAL e di MAShATAM.

La formula di LAShTAL è quella della Grande Opera nel suo

aspetto mistico. Essa rappresenta la manifestazione della Grande Madre (*Shakti*) e si colloca in rapporto al Culto Lunare.

La formula di MAShATAM è quella della dea Maat. Essa rappresenta la manifestazione della Figlia (Maat) e si colloca in rapporto al Culto Stellare.

La formula di LEZARH.

La formula di LEZARH è quella della creazione del cosmo. Essa rappresenta l'universo non-creato in cui dimora il Bimbo (Heru-pa-Kraath) che crea suo Padre (Hadit) e che feconda sua Madre (Nuith) per riprodurre se stesso come il Figlio (Hoor-paar-Kraat).

La formula di Th.E.R.I.On.

La formula di Th.E.R.I.On. è quella del Dio-Bestia. Essa si colloca in rapporto all'Eone di Horus ed è una parola greca che significa "Bestia". Il valore cabalistico della parola è 666, il numero della Grande Bestia (il Toro, Behemoth), la prima Bestia che sale dalla terra. Inoltre, il Sigillo della Grande Confraternita Rossa – in rapporto al Culto Stellare-Lunare – mostra un Pentacolo con al centro un punto rosso. Sui triangoli del Pentacolo appaiono le cinque lettere (due lettere sono composte) della parola-formula.

La formula di B.A.B.A.L.On. e di B.A.B.A.L.O.N.

La formula di B.A.B.A.L.On. è quella della Donna Scarlatta nell'aspetto luminoso. Essa si colloca in rapporto all'Eone di Maat e significa "Porta del Sole". Il valore cabalistico della parola è 87, il numero della Meretrice di Babilonia. Inoltre, il Sigillo della Grande Confraternita Universale – in rapporto al Culto Stellare – mostra un Esagramma con al centro un punto blu. Sui triangoli dell'Esagramma appaiono le sei lettere (due lettere sono composte) della parola-formula.

La formula di B.A.B.A.L.O.N. è quella della Donna Scarlatta nell'aspetto oscuro. Essa si colloca in rapporto all'Eone di Iside e significa "Porta del Sole". Il valore cabalistico della parola è 156, il numero della Meretrice di Babilonia. Inoltre, il Sigillo della

Grande Confraternita Bianca – in rapporto al Culto Lunare – mostra un Eptagramma con al centro una vescica (Kteis) sbarrata da una linea (Phallus). Sui triangoli dell'Eptagramma sono inscritte le sette lettere della parola-formula.

*N.B.* – Nella lingua enochiana il nome "Babalon" è scritto "Babalond".

La formula di B.A.P.H.O.M.T.r.

La formula di B.A.P.H.O.M.T.r. è quella del Diavolo. Essa si colloca in relazione a Baphometh (corretta grafia), il Dio dei Templari. Il valore cabalistico della parola è 407, il numero del Demonio (il Capro, Satan), il Duplice (ermafrodita) che riunisce le funzioni maschili e femminili pur mantenendole separate.

*N.B.* – La lettera "r" è scritta in minuscolo perché è muta.

La formula di Th.O.T.H.-H.A.M.

La formula di Th.O.T.H.-H.A.M. è quella dell'Uomo-Dio. Essa si pone in rapporto all'Eone di Maat ed è il nome del dio della magia nel suo aspetto uraniano, quale re di uomini. Il valore cabalistico della parola è 144, il numero dell'interezza.

*N.B.* – Il dio Thoth (Thoth-Urano) fu erroneamente identificato dai greci nel dio Hermes (Hermes-Mercurio).

La formula di ABRAHADABRA e la formula di ABRAHADABRASh.

La formula di ABRAHADABRA (corretta grafia) è quella della Grande Opera nel suo aspetto magico. Essa è la parola dell'Eone di Horus e significa "Il Dio manifestato due volte nella sua unità". Si tratta di una parola composta (ABRA-HAD-ABRA), in cui i due "ABRA" rappresentano il dio Horus che, nella sua unità (HAD), si manifesta come Ra-Hoor-Khuit e Hoor-paar-Kraat.

La formula di ABRAHADABRASh è quella di Ra-Hoor-Khuit. Essa è la parola del Logos dell'Eone di Horus e significa "Il Dio manifestato nell'unità del tre". Si tratta di una parola composta (ABRA-HAD-ABRASh) che mostra la triplice potenza

unificata del dio Ra-Hoor-Khuit (ABRA-Horus, HAD-Hadit, ABRASh-Set). E dato che il dio s'identifica in Seth si può dire che la parola "ABRAHADABRASh" mostra la triplice potenza unificata del dio Seth (H.T.S. – Horus-Therion-Set). Inoltre, si deve rilevare che la lettera composta "Sh" rappresenta il Fuoco fallico solare.

La formula di H.T.S.

La formula di H.T.S. è quella della Grande Bestia 666. Essa è la formula (H.T.S. = Horus-Therion-Set = 666) e il nome del nuovo dio, e questo nome è Seth (le lettere H.T.S. vanno lette da destra verso sinistra).

Il valore cabalistico delle lettere-chiave (H.T.S.) del nome Seth è 705 (H-Th-Sh), numero la cui somma interna è 12, il numero di Lucifero-Aiwass. Inoltre Seth s'identifica nel dio Ra-Hoor-Khuit, l'Horus rosso, l'Horus aha (Horus guerriero).

*N.B.* – Esistono tre interpretazioni numeriche delle lettere-chiave (H.T.S.) del nome Seth.

La formula di I.V.T.H.

La formula di I.V.T.H. è quella del tetragramma divino. Essa è la formula (I.V.T.H. = Padre-Figlio-Figlia-Madre) che cela il nome del Dio Supremo (Iutmah). Il valore cabalistico della parola è 30, il numero dell'Uomo primigenio.

La formula di LAM.

La formula di LAM è la Chiave segreta di due Eoni e della loro unione. Se guardiamo la lettera "A" (centrale) e quella alla sua destra (a sinistra rispetto chi guarda) possiamo leggere la parola-chiave AL (Dio), in rapporto all'Eone di Horus; se invece guardiamo la lettera "A" (centrale) e quella alla sua sinistra (a destra rispetto chi guarda) possiamo leggere la parola-chiave AM (Amore), in rapporto all'Eone di Maat. La lettera "A" (centrale), dunque, unisce l'Eone di Horus a quello di Maat, generando il Mahon di Horus-Maat.

*Le formule concettuali*

Nella Magia cerimoniale esistono diverse formule-concettuali, considerate tali perché esprimono delle profonde conoscenze esoteriche. Qui prenderò in esame solo quelle formule-concettuali che ritengo più significative.

La formula degli Spiriti Elementari.

La formula degli Spiriti Elementari è quella degli Spiriti in relazione ai quattro elementi, ai quattro punti cardinali, ai quattro temperamenti dell'uomo, ai quattro animali sacri, a quattro strumenti magici e ai quattro principi alchemici.

L'elemento degli Gnomi è la Terra, quello delle Ondine è l'Acqua, quello dei Silfi (femminile Silfidi) è l'Aria e quello delle Salamandre è il Fuoco.

Il regno degli Gnomi è a Est, quello delle Ondine è a Ovest, quello dei Silfi è a Nord e quello delle Salamandre è a Sud.

Il temperamento dell'uomo su cui influiscono gli Gnomi è il melanconico, quello su cui influiscono le Ondine è il flemmatico, quello su cui influiscono i Silfi è il sanguigno e quello su cui influiscono le Salamandre è il collerico.

Il geroglifico degli Gnomi è il Toro, quello delle Ondine è l'Aquila (Scorpione), quello dei Silfi è l'Uomo (Acquario) e quello delle Salamandre è il Leone.

Lo strumento magico con cui si comanda gli Gnomi è il Pentacolo, quello con cui si comanda le Ondine è la Coppa, quello con cui si comanda le Silfi è il Pugnale e quello con cui si comanda le Salamandre è la Spada.

Il principio alchemico degli Gnomi è il *sale*, quello delle Ondine è il *mercurio*, quello dei Silfi è l'*azoto* e quello delle Salamandre è lo *zolfo*.

Infine, i Sovrani degli Spiriti Elementari sono: Gòb per gli Gnomi, Nicksà per le Ondine, Pàralda per i Silfi e Dìin per le Salamandre.

La formula degli Dei cardinali.

La formula degli Dei cardinali è quella degli dèi in rapporto ai quattro punti cardinali. Essa si colloca in rapporto al Culto Stellare-Lunare.

Il Dio Ra-Hoor-Khuit è il Signore dell'Est. A questo punto cardinale viene assegnato il dio Ra.

La Dea Nuit è la Signora del Nord. A questo punto cardinale viene assegnato il dio Horus.

Il Dio Hoor-paar-Kraat è il Signore dell'Ovest. A questo punto cardinale viene assegnata la dea Iside.

Il Dio Hadit è il Signore del Sud. A questo punto cardinale viene assegnato il dio Set.

La formula della Luce.

La formula della Luce (*LUX*) è quella della Bestia e della Donna. È questa una formula duplice, poiché vengono coinvolte due Bestie: Behemoth (Toro) e Leviathan nel suo aspetto maschile, il Gran Dragone Scarlatto.

Il primo aspetto della formula riguarda l'unione (Phallus-Kteis) della Bestia (la Grande Bestia 666) con la Donna Scarlatta (Babalon luminosa), mentre il secondo aspetto mostra la Meretrice di Babilonia (Babalon luminosa) che cavalca il Gran Dragone Scarlatto, la Bestia Selvaggia dalle Otto Teste e Tredici Corna.

La formula della Tenebra.

La formula della Tenebra (*NOX*) è quella della Bestia e della Donna. È questa una formula duplice, poiché vengono coinvolte due Bestie: Behemoth (Toro) maschile e Leviathan nel suo aspetto femminile, il Drago-Serpente Verde.

Il primo aspetto della formula riguarda l'unione (Phallus-Kteis) della Bestia (la Grande Bestia 666) con la Donna Scarlatta (Babalon oscura), mentre il secondo aspetto mostra la Meretrice di Babilonia (Babalon oscura) che cavalca la Bestia Selvaggia dalle Sette Teste e Dieci Corna.

La formula Rosa-Croce.

La formula Rosa-Croce è quella della morte e della

generazione. Essa si colloca in rapporto al Culto Solare.

Sulla Croce d'Oro fiorisce la Rosa Rossa: attraverso il sacrificio di se stessi si rinasce a nuova vita.

La formula Rosa Rossa.

La formula Rosa Rossa è quella della generazione. Essa si colloca in rapporto al Culto Lunare.

La Rosa Rossa – Rosa Mistica – è il principale simbolo della sessualità femminile. Essa ha cinque petali.

La Formula Rosa d'Oro.

La Formula Rosa d'Oro è quella della manifestazione. Essa si colloca in rapporto al Culto Stellare-Lunare.

La Rosa d'Oro ha ventiquattro petali e rappresenta la Luce, la Forza nel senso dell'Amore.

La formula Rosa-Sole.

La formula Rosa-Sole è quella della fioritura dell'influenza solare. Essa si colloca in rapporto al Culto Stellare.

La Rosa d'Oro ha ventiquattro petali ed è inscritta nel Sole che emana trentasei raggi, dodici maggiori e ventiquattro minori.

I ventiquattro petali della Rosa d'Oro contengono la Luce, la Forza nel senso dell'Amore.

I dodici raggi maggiori del Sole sono quelli del Sole Superiore (molto al di là della stella Rigel vi è un grande Sole buio, poiché la sua luce è talmente intensa che non è visibile all'occhio umano), il dio On (Ra-Hoor-Khuit) con i suoi dodici Re. Invece i ventiquattro raggi minori sono quelli del dio On (Ra-Hoor-Khuit) con i suoi ventiquattro Saggi.

La formula del Santo Graal.

La formula del Santo Graal è quella dell'auto-sacrificio. Essa si colloca in rapporto al Culto Stellare-Lunare e al Culto Stellare.

Il Santo Graal è la Coppa di "Nostra Signora Babalon", in cui è contenuto il Sangue dei Santi. Ogni Santo o Mago deve donare

fino l'ultima goccia del proprio Sangue (pensiero, energia) alla Coppa.

*I rituali magici*

Nella Magia cerimoniale esistono molteplici rituali che consentono di agire su se stessi e sulle forze della Natura.

Nell'ambito dei rituali magici possiamo distinguere due branche: l'invocazione e l'evocazione.

Nell'invocazione – "chiamare dentro" – la consapevolezza del mago-operatore viene pervasa dalle forze della Natura, mentre nell'evocazione – "chiamare fuori" – le forze della Natura vengono dirette dalla volontà del mago.

A conclusione di questo capitolo voglio far notare che la Magia, nell'accezione ampia del suo significato, comprende le nove Tradizioni esoteriche, mentre nel suo aspetto più specifico deve essere concepita come il tessuto connettivo che le tiene unite e pertanto non può e non deve essere considerata come una Tradizione esoterica.

# 2

# Draconismo

Il Draconismo venne diffuso, frammentariamente, presso diversi popoli e in tal senso possiamo individuare sette frammenti principali: Yezidismo, Druidismo, Yoga, Taoismo, Ermetismo, Alchimia, Cabbala.

## Yezidismo

Lo yezidismo trova le sue origini a Sumer (l'attuale Iraq), infatti, durante il periodo delle migrazioni – II millennio a.C. – alcuni gruppi di egiziani, adoratori del dio Set, migrarono verso Sumer e si mescolarono con gli abitanti della città sumera di Enkidu. In seguito, da questa unione, venne dato vita al popolo degli yezidi, gli adoratori del dio Shaitan. Infine, gli yezidi migrarono sul Monte Lalish, a nord di Mosul.

Gli yezidi venerano il simbolo del Serpente Nero (Shaitan) e l'immagine del Pavone (Ta'us), poiché il primo rappresenta la saggezza e il secondo la potenza regia. Inoltre, essi mantengono segreta la conoscenza dei loro insegnamenti che vengono trasmessi solo per via orale, da maestro a discepolo.

La dottrina esoterica degli yezidi si basa, principalmente, sulla conoscenza del Sole-Fuoco e della Luna-Acqua, cioè sulla

conoscenza dell'Energia nella sua duplicità: luminosa e oscura. Inoltre, gli adepti fanno ascendere lungo la spina dorsale il Serpente Blu d'Acqua. Infine, essi si ripromettono di rendere l'anima immortale e, dopo la morte fisica, di raggiungere il Mondo Nero (nella valle di Baten El Ghoul) del dio Shaitan.

## Druidismo

Il druidismo, proveniente dall'*Ultima Thule* (Groenlandia), si diffuse – I millennio a.C. – in tutta l'Europa occidentale. Esso si sviluppò come un insieme di concezioni religiose, intellettuali, artistiche e sociali. E il termine "druido" è assai vasto, poiché ingloba numerose specializzazioni, infatti, i druidi erano maghi-filosofi (*sacerdos*), indovini (*vates*) e poeti-cantanti (*bardi*). Ma soprattutto erano gli "uomini del sapere", i sacerdoti la cui conoscenza veniva trasmessa per via orale, da maestro a discepolo.

La dottrina esoterica dei druidi si basa sulla conoscenza dei misteri della Natura e il loro segreto fondamentale riguardava il "nettare degli dèi" (idromele). La conoscenza di questa ambrosia (l'ambrosia dei Greci) veniva celata nell'immagine dei frutti preziosi ("mele d'oro") dell'Albero della Vita, custodito nell'isola di Emain Ablach (isola di Avalon). Infine, essi si ripromettevano di rendere l'anima immortale e, dopo la morte fisica, di entrare nell'Altro Mondo (*Avalon*), la Terra promessa in cui regna la perfezione.

## Yoga

La yoga si sviluppa – III millennio a.C. – presso la Civiltà della valle dell'Indo come un sistema di pratiche esoteriche definito "Adi Yoga" (Yoga Primordiale).

Lo yoga (letteralmente "congiungere") è il metodo usato dagli yogi per controllare il corpo, la psiche e la mente, al fine

di raggiungere la perfetta unione dello spirito individuale con Dio.

L'Adi Yoga venne suddiviso in molti tipi di yoga, ma cinque sono i principali.

1. Hatha Yoga. Si tratta dello yoga fisico che si basa sul controllo del corpo per mezzo di determinate posizioni (*asana*) e sul controllo della respirazione (*pranayama*) per mezzo di determinati esercizi.

2. Tantra Yoga. Si tratta dello yoga psichico che si basa sulla pronuncia di parole di potere (*mantra*) e sull'uso di diagrammi geometrici di significato magico (*yantra*).

3. Laya Yoga. Si tratta dello yoga mentale che si basa sul controllo della mente, frenando il sorgere irrequieto dei pensieri (*pratyahara*) e concentrando il pensiero su un singolo oggetto (*dharana*).

4. Raja Yoga. Si tratta dello yoga spirituale che si basa sull'unione spirituale, in altre parole la sperimentazione della contemplazione (*dhyana*) e l'esperienza dell'estasi (*samadhi*).

5. Kundalini Yoga. Si tratta dello yoga energetico che si basa sul Risveglio del Potere del Serpente *Kundalini*, sull'attivazione dei centri di forza (*chakra*) e sull'Ascesa del Serpente.

Nella yoga esistono due tipi di Yoga Regale: il Raja Yoga e il Kundalini Yoga. Essi puntano al conseguimento dell'estasi, ma l'estasi dell'uno non è l'estasi dell'altro, poiché differiscono per natura. Solo uno è il vero Yoga Regale: il Kundalini Yoga, il congiungimento con il Serpente Rosso di Fuoco.

## Taoismo

Il taoismo si sviluppa – VI secolo a.C. – in Cina come un sistema filosofico esoterico: la filosofia taoista.

La filosofia taoista si basa, essenzialmente, sulla conoscenza del Tao (letteralmente "Via"), il Non-Essere (il Nulla). Da esso

tutte le cose nascono e tutte ritornano.

Il taoismo, nel suo aspetto più segreto, attribuisce una capitale importanza al principio del ternario: il Tao, il *Tao-chi* e il *tai-chi*. Il Tao (il Nulla) e il *tai-chi* (il Tutto) sono gli aspetti opposti dell'universo, mentre il *Tao-chi* (letteralmente "Via suprema") ne rappresenta l'aspetto intermedio.

Il Tao (Non-Essere) viene raffigurato nell'immagine di una circonferenza, il simbolo del *wu-chi* (il Senza-limite), lo stato di quiete, la fonte di tutte le forme di vita. Inoltre, il Tao è collegato al *teh* (letteralmente "Segreto") che consente al Non-Essere di manifestarsi. E il *teh* (Punto principiale invisibile) è il potere occulto che genera il movimento nel *wu-chi*.

Il *Tao-chi* (Punto principiale visibile), nel taoismo segreto, viene raffigurato come il punto al centro della circonferenza, dal Tao emerge il movimento che dà inizio alla creazione. Questo punto simboleggia la prima manifestazione (*chi*) che genera la polarizzazione primordiale negativa (*yin*) e positiva (*yang*), chiamata *wang-chi* (l'Illimitato principio supremo).

Il *tai-chi* (Essere) viene raffigurato dal simbolo dello *yin* (letteralmente "ombra") e dello *yang* (letteralmente "luce"), la dualità costituita da coppie opposte complementari, ossia la creazione resa manifesta.

I saggi cinesi svilupparono cinque principali sistemi taoisti: il taoismo magico, il taoismo divinatorio, il taoismo cerimoniale, il taoismo karmico e il taoismo alchemico.

1. Il taoismo magico è la Via della forza. Esso insegna come utilizzare due tipi di forza: quella proveniente dalla natura e quella derivante da divinità e spiriti.

2. Il taoismo divinatorio è la Via della visione. Esso si fonda sull'osservazione del funzionamento dell'universo e delle sue trasformazioni (mutamenti).

3. Il taoismo cerimoniale è la Via della devozione. Esso stabilisce che il destino dell'uomo è governato da potenze sacre (divinità e spiriti) e insegna come instaurare un rapporto con

esse, al fine di ricevere protezione e benedizioni.

4. Il taoismo karmico è la Via della retta azione. Esso si basa sul presupposto che l'uomo deve vivere in armonia con il Tao e sostiene che a una buona azione corrisponde una ricompensa, mentre a un'azione malvagia corrisponde un castigo.

5. Il taoismo alchemico è la Via dell'immortalità. Esso si manifesta in due forme: esteriore e interiore.

Il taoismo alchemico esteriore utilizza i minerali e le erbe allo scopo di creare una pillola o un elisir d'immortalità.

Il taoismo alchemico interiore sostiene la necessità di operare delle trasformazioni per recuperare le energie dissipate del corpo e della mente, allo scopo di raggiungere la salute, la longevità e l'immortalità.

Il taoismo segreto (*Tao-chi*) sostiene che il *chi* (energia vitale) scorre nell'anatomia *sottile* dell'uomo attraverso i ventiquattro meridiani (canali energetici), dodici in rapporto all'energia *yin* (femminile) e dodici in rapporto all'energia *yang* (maschile). Inoltre, il *chi* si concentra nella zona ombelicale e circola attorno a un piccolo vortice (punto apicale) collocato nella zona cardiaca.

Il *Tao-chi* si prefigge, tramite determinate pratiche, di coltivare, raccogliere e far circolare l'energia vitale per acquisire salute e longevità. Inoltre, si prefigge di attivare il *chi*, il Serpente Giallo di Terra, allo scopo di creare lo *yuan-shen*, il corpo di intento ("doppio").

## Ermetismo

L'ermetismo si sviluppa – II millennio a.C. – nell'antica Grecia come una dottrina esoterica: la dottrina ermetica.

L'ermetismo dei filosofi greci era la dottrina esoterica che usava il linguaggio ermetico, la lingua verde che permetteva di percorrere i sentieri tortuosi della dottrina ermetica, seguendo i consigli di un guardaboschi (filosofo ermetico).

L'ermetismo – dottrina ermetica – si divide, principalmente,

in teorico e operativo. Quello teorico si suddivide in filosofico e dottrinale.

Solitamente si considera la filosofia ermetica – "ermetismo filosofico" – come un insieme di "opere ermetiche" (*Corpus Hermeticum*), una raccolta di diciassette libri scritti in lingua greca e attribuiti a Hermes Trismegistus (Ermete tre volte grande). In realtà, gli scritti ermetici (*Hermetica*) furono redatti nei primi due secoli dell'era volgare (era cristiana) nell'antica Alessandria, da elleni (greci) "egizianizzati". Non si conosce l'identità o il numero degli autori che hanno contribuito alla stesura degli scritti che, però, sono solo dei "frammenti" dell'originario ermetismo filosofico.

La vera filosofia ermetica deriva da Hermes Trismegistus, personaggio storico (greco) effettivamente esistito nell'antichità. Ermete Trismegisto, vissuto circa 4.000 anni fa, venne conosciuto presso gli arabi con il nome di "Idris" e presso gli ebrei come "Enoch" (letteralmente "iniziato"). Inoltre è interessante notare che, nell'ebraismo, Enoch diventa Metatron (parola dal greco *Meta-Thronos*). Pertanto Metatron è Hermes Trismegistus, il possessore delle tre parti della filosofia universale. Queste tre parti vengono rappresentate dal *Triplice Libro di Metatron* (*Liber M-T*, *Liber M*, *Liber T*).

L'ermetismo dottrinale, invece, utilizza il linguaggio ermetico per favorire l'indagine alchimistica, tanto che si può parlare nei termini di una tradizione ermetico-alchemica.

Infine, l'ermetismo operativo utilizza il linguaggio ermetico per far emergere, tramite i sogni, la conoscenza simbolica contenuta nell'inconscio collettivo. Inoltre s'insegna come far ascendere, lungo la spina dorsale dell'uomo, il Serpente Bianco d'Aria.

## Alchimia

L'alchimia cela le sue origini nella Notte dei Tempi.

L'alchimia (fusione divina) è quella scienza che insegna il misterioso dinamismo che presiede alla mutazione energetica e

l’alchimista è colui che opera una trasmutazione divina.

L’alchimia si manifesta in quattro aspetti: alchimia della trasmutazione dell’uomo, alchimia della trasmutazione della Terra, alchimia della trasmutazione delle forze e alchimia di laboratorio.

1. L’alchimia della trasmutazione dell’uomo riguarda la trasformazione energetica dell’aura, del corpo fluidico e della coscienza dell’individuo.
2. L’alchimia della trasmutazione della Terra riguarda la trasformazione energetica dell’aura, del globo fluidico e della consapevolezza della Terra.
3. L’alchimia della trasmutazione delle forze riguarda la trasformazione dei campi di forza.
4. L’alchimia di laboratorio riguarda la trasmutazione delle sostanze e si manifesta in quattro forme: alchimia del dono, alchimia della trasmutazione, alchimia della trasformazione e alchimia della luce.

Alchimia del dono.

L’alchimia del dono si colloca in corrispondenza a uno strumento extraterrestre, l’Arca dell’Alleanza Celeste. Questo potente strumento è in grado di elargire i seguenti doni: Pietra Filosofale (energia atomica alchemica), Elisir (energia atomica alchemica), Luce Perpetua (energia non-atomica alchemica), Gas (energia non-atomica alchemica), Luce Eterica (energia non-atomica alchemica), Graal (energia atomica alchemica).

Alchimia della trasmutazione.

L’alchimia della trasmutazione si colloca in rapporto a uno strumento extraterrestre che più non è... lo strumento di Suthr. Esso era in grado d’inviare dell’energia che si condensava nei tre *mercuri* (bianco, rosso, giallo), al fine di ottenere la Pietra Alchemica (energia atomica alchemica).

Alchimia della trasformazione.

L'alchimia della trasformazione si pone in corrispondenza a un meteorite, la Pietra Nera. Esso contiene un'energia (*elettro-magnetica*) preparata alchemicamente. Questa forma di alchimia venne realizzata dagli alchimisti arabi e successivamente venne trasmessa ad alcuni cabalisti ebrei. L'alchimia della trasformazione riguarda la preparazione della Pietra Rossa (energia non-atomica alchemica).

Alchimia della luce.

L'alchimia della luce si colloca in rapporto a due minerali. Essi vengono lavorati alchemicamente e in essi nasce la Luce (energia *electromatica*). Questa forma di alchimia venne realizzata in epoca pre-dinastica dai sacerdoti egizi che, in seguito, la trasmisero parzialmente agli antichi filosofi greci. L'alchimia della luce riguarda la preparazione della Pietra Filosofica (energia non-atomica alchemica).

## Cabbala

La cabbala (letteralmente "ricezione") nasce – II secolo a.C. – presso quei circoli gnostici ebraici aperti al pensiero egiziano e greco-romano. Essa indica il complesso delle conoscenze mistiche dell'ebraismo.

La cabbala si basa, essenzialmente, sulla conoscenza di Dio, ossia sulla conoscenza dell'Ain (letteralmente "Nulla") e della sua manifestazione attraverso le dieci Sephiroth (dal greco *Sphaira*, "Sfera") e i ventidue Zinnor (letteralmente "Canali").

La cabbala raggruppa le dieci Sephiroth (singolare: Sephirah) in un diagramma geometrico detto "Albero della Vita" (Otz Chiim). Nel diagramma le Sfere sono ordinate dall'alto al basso in tre colonne: due laterali, formate ciascuna da tre Sephiroth, e una centrale formata da quattro Sephiroth. Inoltre, le Sfere sono collegate da linee, i ventidue Sentieri (Zinnor).

La somma complessiva dei numeri delle quattro Sfere che compongono il pilastro centrale dell'Albero della Vita dà ventisei

(1 + 6 + 9 + 10) ed è il valore numerico delle quattro lettere (Yod-10, Hé-5, Vau-6, Hé-5) che costituiscono il nome ineffabile (Jahvéh) di Dio. Inoltre, l'Albero della Vita è il corpo di Adam Kadmon, l'Adamo Celeste la cui controparte umana è l'Adamo terrestre.

Le dieci Sephiroth e i ventidue Sentieri formano le "Trentadue Vie" attraverso le quali la Sapienza Divina discende – in stadi successivi – sull'uomo. Analogamente, esse consentono all'uomo di risalire fino alla Fonte della Sapienza Divina, percorrendo in ascesa i ventidue Sentieri.

Come abbiamo appurato dieci sono le Sephiroth, ma perché ce ne sono proprio dieci? Perché i rabbini s'ispirarono alla sintetizzazione di Pitagora del Codice dell'Universo, il gerogramma della *Tetraktys* formato da una successione progressiva di dieci punti tracciati dall'alto al basso fino a formare un triangolo. E così utilizzarono i primi dieci numeri per le dieci Sephiroth dell'Albero della Vita.

Inoltre abbiamo appurato che ventidue sono i Sentieri ma perché ce ne sono proprio ventidue? Perché questo è il numero delle lettere dell'alfabeto ebraico. E per tale motivo i rabbini concepirono ventidue Sentieri che associarono alle ventidue lettere sacre.

In effetti, il dio Jahvéh degli ebrei non deve venir raffigurato dall'Albero della Vita, bensì dall'Albero della Conoscenza del Bene e del Male. Tale Albero porta dieci frutti ed è il corpo di Jahvéh, immagine dell'universo manifesto (non-atomico e atomico) che rappresenta la conoscenza della Luce (Bene) e della Tenebra (Male).

La Tradizione Primordiale, da cui sono derivate tutte le tradizioni occidentali e orientali, si fonda sulla conoscenza del "Centro del Mondo" e sulla divisione del tempo. La conoscenza del "Centro del Mondo" si basa sull'idea del Principio centrale, il Punto primordiale, il centro del cerchio. La conoscenza della divisione del tempo, invece, si basa sul percorso del Sole attraverso le dodici case dello zodiaco.

In astrologia è noto che il percorso del Sole attraversa tredici costellazioni e la tredicesima – quella doppia di Ofiuco-Serpentario, tra lo Scorpione e il Sagittario – rappresenta il centro del cerchio, come effigie dell'immobilità del tempo. In pratica, il punto al centro viene rappresentato da Ofiuco-Serpentario e il circolo zodiacale (360°) è diviso in dodici settori uguali (30° ciascuno), e ogni settore (casa) è segnato da uno dei dodici segni dello zodiaco (il nome delle costellazioni). Inoltre, ogni settore è diviso in tre parti uguali – una centrale e due laterali – per un totale di trentasei parti (decani), dodici principali e ventiquattro secondarie. Pertanto, avremo il Punto centrale e le trentasei parti.

Ora, nella stessa cabbala ebraica, l'Uomo primigenio (Adam Kadmon) è una sfera – espressione tridimensionale del cerchio – e quindi necessariamente il suo corpo deve essere costituito da un Punto centrale e da trentasei (12 + 24) parti. E dato che l'Albero della Vita è il corpo dell'Uomo primigenio ne consegue che lo stesso Albero è costituito da un Punto principiale (la Sfera zero), da dodici Sfere e da ventiquattro Sentieri. È questa la cabbala perfetta da me definita "cabbala gnostica integrata" (scuola esoterica italiana).

La somma complessiva dei numeri delle quattro Sfere che compongono il pilastro centrale dell'originario Albero della Vita dà trenta (1 + 6 + 11 + 12) ed è il valore numerico delle quattro lettere (I-10, V-6, T-9, H-5) che costituiscono il nome divino (Iutmah) del Dio Padre Supremo (Moderno di Giorni). Inoltre, i ventiquattro Sentieri sono designati da ventiquattro lettere, le ventuno ufficiali dell'alfabeto italiano più le lettere J (un tempo in uso nell'alfabeto italiano), K (lettera greca usata nella lingua italiana) e X (lettera pervenuta dal greco e dal latino e un tempo in uso nella lingua italiana).

Sull'Albero della Vita le Sfere – la Sfera zero più le dodici – rappresentano una dimensione materiale, un piano *sottile* e sedici *energetici.* In pratica, la Sfera zero (una nella sua triplicità) simboleggia tre piani *energetici* e così pure la prima Sfera (trina nella sua unicità). Inoltre, le successive dieci Sfere raffigurano dieci piani *energetici* e l'ultima Sfera, un piano *sottile* e una

dimensione materiale. Infine, sull'Albero della Vita troviamo il concetto di "Velo dell'Abisso" che rappresenta una dimensione *sottile*.

La cabbala operativa c'insegna che l'uomo ha la possibilità di formarsi sedici corpi *energetici* (relativi ai piani *energetici*), un corpo *sottile* (attinente a una dimensione *sottile*) e un corpo super-*energetico* (relativo al "Terzo Velo"), pertanto le Sfere, il "Velo dell'Abisso" e il "Terzo Velo" rappresentano pure la formazione di questi corpi. In pratica, la prima Sfera – partendo dal basso e procedendo verso l'alto – rappresenta il corpo fisico e il corpo fluidico, poi le successive dieci Sfere rappresentano dieci corpi *energetici* (corpo lunare, corpo mercuriale, corpo venusiano, corpo marziano, corpo gioviano, corpo solare, corpo uraniano, corpo nettuniano, corpo saturniano, corpo stellare); infine, l'ultima Sfera rappresenta tre corpi *energetici* (corpo di luce A, corpo di luce B, corpo di luce C) e la Sfera zero altri tre (corpo plutoniano A, corpo plutoniano B, corpo plutoniano C). Inoltre, il concetto di "Velo dell'Abisso" rappresenta il corpo abissale e il concetto di "Ain Soph Aur" rappresenta il corpo di aoùr.

A conclusione di questo capitolo voglio far presente che i sette frammenti del Draconismo costituiscono le prime sette Tradizioni esoteriche, Tradizioni che si collocano in rapporto ai Misteri dello 'spazio', i Misteri del Regno della Prima Attenzione, il Primo Dominio.

# 3

# Nagualismo-Ixlanismo

Il Nagualismo è l'ottava Tradizione esoterica che si pone in rapporto ai Misteri del Tempo, mentre l'Ixlanismo è la nona Tradizione esoterica che si colloca in corrispondenza ai Misteri dell'Inconoscibile.

## Nagualismo

Il Nagualismo degli antichi sciamani è la dottrina esoterica che si fonda sulla conoscenza di sei Attenzioni, dei sette mondi *inorganici* e dei quaranta di sola forma.

I moderni sciamani sono degli "uomini di conoscenza" che hanno ottenuto la padronanza dell'*intento*. Essi sono dei guerrieri che hanno sviluppato l'arte di *cacciare*, l'arte di *sognare* e l'arte di *giocare*.

Infine, i moderni sciamani impartiscono i loro insegnamenti agli apprendisti in tre modi: le lezioni per lo stato di percezione normale, le lezioni per lo stato di percezione alterata e le lezioni per lo stato di percezione silenziosa.

*I Regni delle sei Attenzioni*

La Terra è attraversata da quarantotto grandi fasce di emanazioni. Una di queste grandi fasce di emanazioni – la grandissima fascia – è costituita da una parte organica e da una parte *inorganica*.

La parte organica della grandissima fascia riguarda il Primo Dominio (Tonal), costituito da un Regno (Primo), mentre la parte *inorganica* riguarda il Secondo Dominio (Nagual), costituito da cinque Regni (Secondo, Terzo, Zero, Quarto, Quinto).

Il Regno della Prima Attenzione.

Il Regno della Prima Attenzione (materia spaziale di vita) è il campo d'azione dei *cacciatori*.

I *cacciatori* svilupparono l'arte dell'*agguato* che si basa sul controllo sistematico del comportamento che si ottiene mediante sedici attributi: logica, ordine, premura, rispetto, umiltà, controllo, disciplina, distacco, decisione, equilibrio, astuzia, pazienza, gentilezza, indifferenza, tempismo, spietatezza. Inoltre, tale arte si basa sul modo di comportarsi con la gente che si attua nello stato di elevata percezione, applicando la *follia controllata*.

La *ricapitolazione* è il forte dei *cacciatori*. Esistono tre modi di procedere per effettuare la *ricapitolazione*. Il primo modo è formale e rigido, esso consente di perdere la Forma umana e di mutare la forma della bolla di *proto-energia*; il secondo modo è esaustivo e perfetto, esso consente di generare una copia della genuina consapevolezza e di comprimere la bolla di *proto-energia*; il terzo modo è fluido e impeccabile, esso consente di comprimere la bolla di *proto-energia* e di realizzare la morte simbolica ma definitiva.

Inoltre, la sperimentazione del Regno della Prima Attenzione interiore è una delle possibilità percettive dei *cacciatori*. In pratica, i *cacciatori* si svegliano nel Regno della Prima Attenzione interiore con il corpo fisico interiore. Poi esercitano la volontà di svegliarsi nel corpo fisico.

Infine, la generazione del corpo di intento è una delle capacità energetiche dei *cacciatori*. In pratica, i *cacciatori* attivano l'energia vitale per generare il corpo di intento, la replica *sottile* del corpo

fisico.

Il Regno della Seconda Attenzione.

Il Regno della Seconda Attenzione (materia temporale di vita) è il campo d'azione dei *sognatori*.

I *sognatori* per entrare nel Regno della Seconda Attenzione, devono "restringere" il *tonal* (lato destro) per far "affiorare" il *nagual* (lato sinistro). In pratica, i *sognatori* trasformano il corpo fisico in energia e assumono il corpo fisico temporale nel Regno della Seconda Attenzione (un mondo soggettivo che si configura rispetto all'esperienza del *sognatore*); poi esercitano la volontà di ritornare nel Regno della Prima Attenzione per riassumere il corpo fisico. Tutto ciò accade mentre il *sognatore* dorme.

La visualizzazione collettiva di un sito e la sua ricreazione nel Regno della Seconda Attenzione era il capolavoro degli antichi stregoni-*sognatori*. In pratica, i *sognatori* per vivere nel Regno della Seconda Attenzione visualizzavano un sito, lo *sognavano* e lo ricreavano nel Regno della Seconda Attenzione. La ricreazione di un sito è il trasferimento simultaneo dei *sognatori* in un'isola oggettiva dell'immenso oceano soggettivo del Regno della Seconda Attenzione.

Inoltre, la sperimentazione del Regno della Seconda Attenzione interiore è una delle possibilità percettive dei *sognatori*. In pratica, i *sognatori* fissano un oggetto del sogno, tanto intensamente da ritrovarsi nel Regno della Seconda Attenzione interiore con il corpo fisico temporale interiore. Poi esercitano la volontà di svegliarsi nel corpo fisico.

Infine, la sperimentazione nel Regno della Prima Attenzione dei sedici corpi *energetici* temporali è una delle capacità energetiche dei *sognatori*. In pratica, essi sperimentano sedici corpi *energetici* temporali, in rapporto ai piani *energetici*.

*N.B.* – I moderni sciamani sono in grado di entrare nel Regno della Seconda Attenzione anche da svegli.

Il Regno della Terza Attenzione.

Il Regno della Terza Attenzione (materia spazio-temporale

di vita-morte) è il campo d'azione dei *sognatori*.

I *sognatori* possono accedere nel Regno della Terza Attenzione (zona sulfurea) utilizzando due metodi.

Primo metodo: i *sognatori* utilizzano l'humito (*Psilocibe mexicana*) ed entrano in uno stato di veglia alterata, poi assumono il corpo spazio-temporale *sottile*, affrontano il guardiano del mondo sulfureo e penetrano nel Regno della Terza Attenzione. Infine ritornano indietro e rientrano nel corpo fisico.

Secondo metodo: i *sognatori*, in stato di intensa percezione, percepiscono alla propria destra – a sud – un immenso banco di nebbia giallastra che divide il mondo in due e che va da terra fino al cielo. Ruotando la testa, fanno girare il muro di nebbia nel senso della rotazione e quando assumono il corpo spazio-temporale *sottile* ruotano di 90 gradi a destra... allora la rotazione del muro si ferma e lo trovano di fronte a sé. Così hanno la possibilità di oltrepassarlo e di entrare nel Regno della Terza Attenzione. Infine ritornano indietro e rientrano nel corpo fisico.

Inoltre, vivere nel Regno della Terza Attenzione era la scelta di alcuni degli antichi *sognatori*. In pratica, i *sognatori* assumevano il corpo fisico spazio-temporale, aprivano una breccia dimensionale tra il Regno della Prima e della Terza Attenzione ed entravano nel mondo sulfureo.

*N.B.* – I moderni sciamani sono in grado di entrare nel Regno della Terza Attenzione utilizzando lo *shabodo aereo* (corpo *sottile* temporale).

Il Regno dell'Attenzione Zero.

Il Regno dell'Attenzione Zero (materia temporale di morte) è il campo d'azione dei *sognatori*.

I *sognatori* esercitano l'Attenzione del Sogno, ovverosia la consapevolezza residua che si conserva anche durante il sonno, focalizzandola sulle componenti del sogno. Inoltre, i *sognatori* realizzano i tre stadi dell'Attenzione del Sogno: Attenzione totale del Sogno (*sogno* concreto), Attenzione profonda del Sogno (*sogno* altamente concreto) e Attenzione intensificata del Sogno (*sogno* estremamente concreto).

Sviluppare l'abilità di *sognare* (esercitare un controllo sistematico sui sogni) consente ai *sognatori* d'individuare e isolare la proiezione di un essere *inorganico* (*acqueo* o *igneo*) proveniente dal Regno dell'Attenzione Zero interiore. In pratica, i *sognatori* scoprono e focalizzano, nel sogno, la proiezione di un essere *inorganico* (entità di materia temporale con bolla di *proto-energia* aliena), allora il sogno totale crolla lasciando solo la proiezione dell'entità che trasmette nel cervello dei *sognatori* una scarica simile alla corrente elettrica. Così i *sognatori* ricevono la conoscenza della *proto-energia* aliena e formano – prima interiormente e poi esteriormente – lo *shabodo acqueo* (corpo *sottile* temporale con bolla di *proto-energia* aliena) e lo *shabodo igneo* (corpo *sottile* temporale con bolla di *proto-energia* aliena).

La sperimentazione del Regno dell'Attenzione Zero interiore (costituita da sei mondi in rapporto all'elemento acqua e da sei in rapporto all'elemento fuoco) è una delle possibilità percettive dei *sognatori*. In pratica, i *sognatori* individuano nel sogno la proiezione di un essere *inorganico* e esprimono l'*intento* di seguirla. Rapidamente vengono trascinati dinanzi al primo mondo interiore – *acqueo* o *igneo* – e con lo *shabodo* (*acqueo* o *igneo*) vi accedono.

Gli antichi stregoni-*sognatori* donavano i loro discepoli alle proiezioni degli esseri *inorganici* – *acquei* oppure *ignei* – che li trasportavano nel Regno dell'Attenzione Zero (solitamente nel primo dei sei mondi *acquei* o *ignei*). Allora, agli apprendisti si presentavano due opzioni: rimanere per sempre in quel mondo o far ritorno al proprio in qualità di mediatori tra i due mondi. In pratica, i *sognatori* venivano stimolati sulla bolla di *proto-energia* (all'altezza della zona del fianco destro e del fianco sinistro) da due proiezioni di esseri *inorganici* e così si ritrovavano con il corpo fisico temporale (*shabodo acqueo* o *shabodo igneo*) nel Regno dell'Attenzione Zero.

*N.B.* – I moderni sciamani attuano ciò che viene definito come "l'ultimo agguato", cioè attingono *proto-energia* aliena dal Regno dell'Attenzione Zero per caricarsi energeticamente, senza cedere all'influsso degli esseri *inorganici*.

Il Regno della Quarta Attenzione.

Il Regno della Quarta Attenzione (materia temporale di morte) è il campo d'azione dei *cacciatori*.

I *cacciatori* possono accedere nel Regno della Quarta Attenzione (l'altro mondo) utilizzando tre metodi.

Primo metodo: i *cacciatori* utilizzano il "piccolo fumo", sperimentando uno stato di veglia alterata. Poi entrano con lo *shabodo aereo sottile* nel Regno della Quarta Attenzione. In pratica, i *cacciatori* oltrepassano una porta monumentale – una frattura tra il Regno della Prima e della Terza Attenzione – con lo *shabodo aereo sottile*. Varcato il confine ed entrati nella zona sulfurea intraprendono un viaggio fino a giungere su un altipiano, sopra il quale vi è l'ingresso per l'altro mondo. Con un urlo lo attraversano e penetrano nel Regno della Quarta Attenzione. Infine ritornano indietro e rientrano nel corpo fisico.

Secondo metodo: i *cacciatori*, tramite il *dormire*, entrano con lo *shabodo aereo sottile* nel Regno della Quarta Attenzione. In pratica, i *dormienti* – rivolti a sud – assumono lo *shabodo aereo sottile* e ruotano con esso di 90 gradi a sinistra, trovando il Regno della Quarta Attenzione davanti a sé, quindi entrano in esso. Infine ritornano indietro e rientrano nel corpo fisico.

Terzo metodo: i *cacciatori*, nello stato di intensa percezione, entrano con lo *shabodo aereo sottile* nel Regno della Quarta Attenzione. In pratica, i *cacciatori* percepiscono alla propria destra – a sud – il muro di nebbia giallastra. Essi, ruotando la testa, fanno girare il muro di nebbia nel senso della rotazione e quando assumono lo *shabodo aereo sottile* ruotano di 90 gradi a destra... allora la rotazione del muro si ferma e lo trovano di fronte a sé. Rimangono immobili a fissarlo, fino al momento che si ritrovano direttamente nel Regno della Quarta Attenzione. Infine ritornano indietro e rientrano nel corpo fisico.

Inoltre, i *cacciatori* assumono lo *shabodo aereo* in stato di "percezione divisa". In pratica, i *cacciatori* percepiscono due luoghi contemporaneamente, uno con lo *shabodo aereo* e uno con il corpo fisico.

Infine, i *cacciatori* materializzano lo *shabodo aereo* ed entrano definitivamente nel Regno della Quarta Attenzione. In pratica, i *cacciatori* trasformano in massa fisica (inaccessibile alla percezione normale) il corpo *sottile* temporale e in massa energetica (invisibile all'occhio umano) il corpo fisico. In seguito aprono una breccia dimensionale tra il Regno della Prima e della Quarta Attenzione e con lo *shabodo aereo* materializzato intraprendono il viaggio finale, il distacco dal mondo della vita quotidiana.

Il Regno della Quinta Attenzione.

Il Regno della Quinta Attenzione (materia spazio-temporale di vita) è il campo d'azione degli *artisti*.

Gli sciamani dividono la percezione dei loro apprendisti tra il lato destro e il lato sinistro, così gli allievi sperimentano il corpo fisico spazio-temporale e penetrano nel Regno della Quinta Attenzione. Per fare ciò, gli sciamani utilizzano due metodi.

Primo metodo: l'apprendista, in stato di veglia, viene diviso a livello percettivo dal duplice sussurro di due maestri: l'insegnante, nel corpo fisico, sussurra all'orecchio destro e il benefattore, nello *shabodo* fisico, sussurra all'orecchio sinistro. In pratica, il duplice sussurro produce una spaccatura sulla parte superiore della bolla di *proto-energia* dell'apprendista. Egli, dalla spaccatura, viene fatto uscire con il corpo spazio-temporale che si materializza (inaccessibile alla percezione normale). Poi, l'apprendista apre una breccia dimensionale tra il Regno della Prima e della Quinta Attenzione ed entra nel "mondo magico". Infine ritorna indietro e attraverso la spaccatura sulla bolla rientra nel corpo fisico.

Secondo metodo: l'apprendista, in stato di sogno, viene diviso a livello percettivo dal maestro che si trova nello *shabodo* materializzato. In pratica, la divisione percettiva produce una spaccatura sulla parte superiore della bolla di *proto-energia* dell'apprendista. In seguito, egli deve ritrovare le proprie mani nel sogno e fissarle intensamente, tanto da uscire, con il corpo spazio-temporale dal cranio e dalla spaccatura sulla bolla. Poi,

l'apprendista apre una breccia dimensionale tra il Regno della Prima e della Quinta Attenzione ed entra nel "mondo magico". Infine ritorna indietro e attraverso la spaccatura sulla bolla rientra nel corpo fisico.

Inoltre, vivere nel Regno della Quinta Attenzione era la scelta di alcuni sciamani. In pratica, essi assumevano il corpo fisico spazio-temporale, aprivano la breccia dimensionale tra il Regno della Prima e della Quinta Attenzione ed entravano nel "mondo magico".

Infine, la sperimentazione nel Regno della Prima Attenzione dei sedici corpi *energetici* spazio-temporali è una delle capacità energetiche degli sciamani. In pratica, essi sperimentano sedici corpi *energetici* spazio-temporali, in rapporto ai piani *energetici*.

*I sette mondi inorganici e i quaranta di sola forma*

La Terra, oltre a possedere la grandissima fascia, possiede altre quarantasette grandi fasce. Sette di esse sono costituite da mondi *inorganici* abitati da entità *inorganiche*, mentre le rimanenti quaranta sono costituite da mondi di sola forma.

I sette mondi inorganici.

I sette mondi *inorganici* (materia temporale) erano il campo d'azione degli antichi sciamani.

Gli antichi sciamani entravano, grazie alla spinta della forza rotante, nei sette mondi *inorganici*, assumendo per ogni mondo un corpo fisico temporale. Inoltre potevano scegliere di rimanere in uno dei sette mondi, una posizione fissa in una delle sette grandi fasce di emanazioni corrispondenti alla vita *inorganica.*

I quaranta mondi di sola forma.

I quaranta mondi di sola forma erano il campo d'azione degli antichi sciamani.

Alcuni tra gli antichi sciamani si spinsero a esplorare i mondi di sola forma, costituiti da configurazioni di energia inanimata.

## Ixlanismo

L'Ixlanismo degli antichi sciamani è la dottrina esoterica che si fonda sulla conoscenza della Quinta Attenzione.

I moderni sciamani sono dei veggenti impeccabili, dei profondi conoscitori del mistero che regola la percezione.

### *La Quinta Attenzione*

La Quinta Attenzione è il Terzo Dominio (Ixlan), l'Aquila con le sue emanazioni di *proto-energia*. Essa non è un Regno, essa è presente in ogni luogo dell'universo molteplice.

La Quinta Attenzione.

La Quinta Attenzione (emanazioni di *proto-energia*) è il campo d'azione dei veggenti.

I veggenti realizzano la padronanza dell'*intento*, la capacità di manipolare il *punto di unione* muovendolo e fissandolo in nuove posizioni sulla bolla di *proto-energia*.

I veggenti utilizzano due metodi per muovere e fissare il *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia*.

Primo metodo: i veggenti trasformano i propri stati d'animo in *intento* e quindi muovono e fissano il *punto di unione*. In pratica, i veggenti esprimono l'*intendimento* – danno un comando a se stessi per manipolare le sensazioni – ed entrano in uno specifico stato d'animo per ottenere lo spostamento del loro *punto di unione*.

Secondo metodo: i veggenti evocano il potere impersonale derivante dalle emanazioni dell'Aquila per sperimentare un determinato stato dell'essere. In pratica, i veggenti attirano con lo sguardo l'*intento* dell'Aquila ed esprimono un determinato *intendimento*. Poi interrompono il *dialogo interno* e *l'intento dell'infinito* muove e fissa il loro *punto di unione* nella specifica posizione che evoca quel definito stato dell'essere.

I veggenti imparano a *dormire* per far emergere una percezione

straordinaria, il *vedere*.

I veggenti, tramite l'uso raffinato del sonno, *fermano il mondo* e fanno emergere il *vedere*. In pratica, i veggenti entrano in uno stato di calma perfetta e per fare ciò tengono gli occhi fissi, senza porli a fuoco su nulla, verso un punto appena sopra la linea dell'orizzonte, per accentuare la visione periferica. Poi sospendono il flusso dei pensieri – il *dialogo interno* – e sperimentano il *silenzio interiore*. In questo modo entrano in uno stato di sonno molto particolare in cui si è svegli eppure addormentati, il corpo è addormentato ma la mente è sveglia. In questo stato la percezione ordinaria crolla – *fermare il mondo* – e si manifesta una percezione straordinaria, il *vedere*.

Sviluppare la facoltà di *vedere* consente ai veggenti di percepire la *proto-energia* come fluisce nell'universo sotto forma di filamenti consapevoli. Inoltre, i veggenti possono percepire la *proto-energia* degli esseri umani come dei globi bianchi – opachi – e su ciascuno di essi il *punto di unione* (un punto di intenso splendore, situato sulla bolla all'altezza della punta della scapola destra di ogni individuo) che regola la percezione.

Infine, i veggenti hanno la possibilità – manipolando il *punto di unione* – di comprimere la bolla di *proto-energia* fino a farle assumere la forma del corpo fisico. Poi, spostando il *punto di unione* nella posizione nota come "libertà totale", hanno la possibilità di accendere i filamenti della bolla e, con il sopraggiungere della morte fisica, di assumerla per scivolare nelle emanazioni dell'Aquila.

A conclusione di questo capitolo voglio far presente che il Nagualismo e l'Ixlanismo sono, di certo, le Tradizioni esoteriche più complesse, difficoltose e pericolose.

# Parte Seconda

# La Philosophia Perennis

# 1

# Macrocosmo e Microcosmo

Nella Scienza della Magia il Macrocosmo è l'universo e il Microcosmo è l'uomo, e tutto ciò che si trova nel nostro universo si ritrova nell'uomo. Più esattamente, il Macrocosmo è la Terra, poiché tutto quello che si trova nella madre Terra si riproduce nell'uomo.

## Il Macrocosmo

All'inizio vi era lo Spazio vuoto e al suo centro dimorava una "palla di materia concentrata"... ed essa esplose e così nacque l'universo materiale, ma la "palla di fuoco" era rivestita da un'energia *sottile*: Azathoth universale, avvolto dallo Shub-Niggurath universale, contenente l'Arpocrate universale con all'interno l'Hadit invisibile universale. Tale energia rimase intatta, inattaccata dall'esplosione.

*Hadit invisibile universale, Arpocrate universale, Azathoth universale e Shub-Niggurath universale*

Sappiamo che nell'universo dimora l'Arpocrate universale (Volontà primaria), colui che compone le sette onde vibrazionali

*elettro-magnetiche*, onde che si sono in relazione ai sette colori fondamentali (viola, indaco, azzurro, verde, giallo, arancione, rosso). Inoltre, al centro dell'Arpocrate universale troviamo l'Hadit invisibile universale (Potere occulto). Infine, l'Arpocrate universale si colloca al centro dell'Azathoth universale (Forza concentrata) che è avvolto dallo Shub-Niggurath universale.

In pratica, l'Hadit invisibile universale è privo di carica, mentre l'Arpocrate universale è costituito da energia *elettro-magnetica* (carica 2 a 1) che si manifesta come Punti rossi (la condensazione dei Punti rossi appare come una sostanza fluida del colore simile alla tintura di iodio); invece l'Azathoth universale è costituito da energia *elettro-magnetica* concentrata (carica concentrata 1 a 2) che si manifesta come Punti neri (la condensazione dei Punti neri appare come un'energia fluida nera) e lo Shub-Niggurath universale è costituito da energia *elettro-magnetica* (carica 2 a 1) che si manifesta come un'energia fluida rossa.

*Hoor-paar-Kraat universale, Yog-Sothoth universale e Ra-Hoor-Khuit universale*

Sappiamo che la compressione e la diminuzione d'intensità dell'Ain Soph Aur (Luce Illimitata) origina l'Hoor-paar-Kraat universale (Forza). In pratica, l'Ain Soph Aur si comprime e diminuisce d'intensità, originando l'energia *elettro-magnetica* intensificata (carica intensificata 3 a 3) che si manifesta come Punti azzurri (la condensazione dei Punti azzurri appare come un'energia fluida azzurra).

Inoltre, l'Arpocrate universale stimola l'Azathoth universale affinché generi lo Yog-Sothoth universale (Velo nero). In pratica la stimolazione dell'Azathoth universale da parte dell'Arpocrate universale genera l'energia *elettro-magnetica* concentrata (carica concentrata 1 a 2) che si manifesta come un'energia fluida nera.

Infine, l'Arpocrate universale con l'Azathoth universale stimolano l'Hoor-paar-Kraat universale affinché, attraverso lo Yog-Sothoth universale, generi il Ra-Hoor-Khuit universale

(Forza in espansione). In pratica, la stimolazione dell'Hoor-paar-Kraat universale da parte dell'Arpocrate universale con l'Azathoth universale genera l'energia *elettro-magnetica* (carica 3 a 3) che si manifesta come Punti bianchi (la condensazione dei Punti bianchi appare come un'energia fluida bianca).

*La teoria magica dell'universo*

La conoscenza dell'universo atomico non può essere disgiunta dalla conoscenza dell'universo non-atomico. La conoscenza unificata dei due universi è data dalla teoria magica dell'universo.

La nascita dell'universo.

Sappiamo che l'Hadit invisibile universale, il *teh* (privo di carica), genera il primo Hadit visibile universale, cioè l'Uno sotto l'aspetto della dualità, l'Arpocrate universale (c. *e.-m.* 2 a 1) con la sua Potenza (*Shakti*). Tale generazione avviene attraverso le Acque Cosmiche, il Noun (c. *e.* concentrata 6) contenuto in Nuu (Vuoto Infinito), che subisce un decadimento energetico al suo centro. A questo punto l'Arpocrate universale, attraverso la sua Potenza (Shub-Niggurath universale), interagisce con il centro del Noun che subisce un altro decadimento energetico e così si genera attorno all'Hadit visibile universale il secondo Hadit visibile universale, l'Azathoth universale (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2). Poi quest'ultimo interagisce con il centro del Noun che subisce un ulteriore decadimento energetico e così si genera Nuith, la prima Scintilla di Luce, l'Aoùr (c. *e.* 6). Simultaneamente si determina un aumento di tensione (stato critico) nell'uovo cosmico.

Immediatamente dopo, la Scintilla di Luce (Aoùr) si espande nel Nulla Illimitato (Nuith), cioè nell'Ain Soph, e così si ottiene l'Ain Soph Aur (Luce Illimitata). Simultaneamente si verifica l'esplosione dell'uovo cosmico (quinto livello di densità) e da esso si libera la Luce connettiva (effluvi, la consapevolezza continua dell'universo) e la materia oscura (etere, la quinta essenza della materia densa). In questo modo si diffonde nell'universo

la Luce connettiva (tra il terzo e il quarto livello di densità) e la materia oscura (tra il terzo e il quarto livello di densità). In quest'ultima inizia a generarsi la materia densa (quarto livello di densità).

A questo punto, la Luce non-atomica (c. *e.* 6) è espansa nello spazio e le particelle elementari sub-atomiche (quark e leptoni) si convertono l'un l'altra.

Subito dopo, la Luce non-atomica comincia a comprimersi – a causa della presenza del Noun che possiede una carica energetica superiore all'Aoùr – e le particelle elementari sub-atomiche (quark e leptoni) diventano distinguibili.

Immediatamente dopo, la Luce non-atomica continua a comprimersi – raggiunge un momento critico e si verifica la scissione nella Grande Unificazione – e a livello sub-atomico si verifica un grande intervallo di energie.

Subito dopo, la Luce non-atomica diminuisce d'intensità (c. *e.*-*m.* 6 a 6) e diventa di colore giallo. In simultanea avviene l'annichilazione quark-antiquark e si ha la scomparsa dell'anti-materia, lasciando un numero relativamente limitato di quark e di elettroni.

Poi, la Luce non-atomica si comprime ulteriormente e diminuisce d'intensità (c. *e.*-*m.* 5 a 4), diventando di colore verde. Simultaneamente nell'universo si creano i protoni e i neutroni.

Infine, la Luce non-atomica si comprime un'ultima volta e diminuisce d'intensità (c. *e.*-*m.* intensificata 3 a 3), diventando di colore azzurro. Così si origina l'Hoor-paar-Kraat universale. Contemporaneamente nell'universo si creano i primi nuclei atomici (nuclei di elio).

A questo punto, l'Arpocrate universale stimola l'Azathoth universale, affinché crei un Velo nero (Yog-Sothoth universale). E l'Azathoth universale lo deposita sulla superficie dell'Hoor-paar-Kraat universale. Quest'ultimo stimola il Velo nero, affinché proietti nella materia oscura la propria energia nera.

Poi, l'Arpocrate universale con l'Azathoth universale stimola l'Hoor-paar-Kraat universale, la Forza che, attraversando il Velo nero, perde d'intensità (c. *e.*-*m.* 3 a 3) e diventa di colore bianco.

In questo modo, si origina il Ra-Hoor-Khuit universale, la Forza in espansione. Simultaneamente nell'universo inizia l'Era della radiazione.

Infine, con la creazione dell'universo (Nuit), le pulsazioni dell'Azathoth universale proiettano nello spazio dei globi di Azathoth universale contenente l'Arpocrate universale con dentro l'Hadit invisibile universale. Tali globi si collocano al centro delle galassie e al centro dei corpi celesti. Dal centro dei pianeti vengono generati degli strati *energetici* che li avvolgono, mentre il loro piano fluidico è dato dal Grande Agente Magico Universale (G.A.M.U.).

La morte dell'universo.

Nel momento in cui un pianeta muore tutte le sue forme di vita cessano di esistere, il suo globo fluidico e la sua bolla di *proto-energia* si disgregano, mentre la sua coscienza (Azathoth sub-terrestre contenente l'Arpocrate sub-terrestre che ingloba l'Hadit invisibile sub-terrestre) ritorna alla fonte originaria (Azathoth universale contenente l'Arpocrate universale che ingloba l'Hadit invisibile universale).

Verso la fine della vita dell'universo si formano tanti buchi neri (quinto livello di densità) che si congiungono tra loro, unificandosi in un grande buco nero (uovo cosmico) al centro dell'universo, ove è collocato l'Azathoth universale.

L'uovo cosmico inizia ad assorbire la Luce connettiva e la materia oscura. Contemporaneamente l'Arpocrate universale inverte il suo processo d'interazione con l'Azathoth universale, affinché quest'ultimo ritiri il G.A.M.U. Il Grande Agente Magico Universale, attraversando il Velo nero, s'intensifica (da bianco ad azzurro); quindi passa attraverso lo strato azzurro (Hoor-paar-Kraat universale), attraversa l'alone rosso (Shub-Niggurath universale) e penetra nell'Uovo nero (Azathoth universale). A questo punto del processo il Grande Agente Magico Universale si scinde per unirsi all'Azathoth universale e all'Arpocrate universale. Alla fine di questo processo viene ritirato lo Shub-Niggurath universale, l'Hoor-paar-Kraat universale e il Velo nero

(si congiunge unicamente con l'Azathoth universale).

A questo punto del processo, l'uovo cosmico ha assorbito la Luce connettiva e la materia oscura, quindi l'Arpocrate universale – tramite il Noun – dissolve l'Azathoth universale e lo Shub-Niggurath universale, e l'Hadit invisibile universale – tramite il Noun – riassorbe l'Arpocrate universale. In questo periodo dell'universo regna Nuu che contiene il Noun e l'Hadit invisibile universale.

*Il Grande Agente Magico Universale*

Il "GAMU" (Suthoth) è la Forza in espansione (Ra-Hoor-Khuit universale), la Luce bianca che si diffonde nell'universo. Essa determina, addensandosi sui pianeti, il piano fluidico che, a sua volta, emana un'irradiazione energetica (aura). Inoltre, la Luce bianca genera sui pianeti un riflesso di se stessa, un riflesso privo di qualsiasi carica energetica.

Sul nostro pianeta il Grande Agente Magico Universale diviene il "GAMT" (Grande Agente Magico Terrestre) e il suo riflesso è costituito da immagini fantasmagoriche prive di carica energetica. Poi, all'interno della Terra troviamo il Grande Agente Magico Sub-Terrestre bianco fatto di energia *elettro-magnetica* (carica 3 a 3) e quello nero costituito da energia *elettro-magnetica* concentrata (carica concentrata 1 a 2); entrambi, addensandosi, producono un'energia fluida.

Inoltre, sul nostro pianeta troviamo il Grande Agente Magico Universale luminoso (Aoùr bianco) costituito da energia *electrom* (carica 6) che, addensandosi, produce un'energia fluida. Il suo riflesso è dato dalla corrente luminosa *aoùr*, una pressione priva di carica energetica.

Infine, sul nostro pianeta troviamo il Grande Agente Magico Universale oscuro (Aoùr nero) costituito da energia *electrom* concentrata (carica concentrata 6) che, addensandosi, produce un'energia fluida. Il suo riflesso è dato dalla corrente oscura *aoùr*, una pressione priva di carica energetica.

*Il Primo Dominio e i piani energetici*

Abbiamo visto che nel nostro universo sono presenti dei corpi celesti, ognuno dei quali si riveste di un'energia *sottile*, il piano fluidico. Ora dobbiamo sapere che l'universo spaziale viene definito "Primo Dominio". Inoltre dobbiamo considerare che sulla Terra, oltre al piano fluidico, esistono sedici piani *energetici* disposti come gli strati di una cipolla.

I piani *energetici* disposti come gli strati di una cipolla sono: piano lunare, piano mercuriale, piano venusiano, piano marziano, piano gioviano, piano solare, piano uraniano, piano nettuniano, piano saturniano, piano stellare, piano di luce A, piano plutoniano A, piano plutoniano B, piano plutoniano C, piano di luce B, piano di luce C.

*I cinque Serpenti, i sedici centri di forza, i ventiquattro meridiani, il mondo dei sogni della Terra e i Tredici Globi di Yog-Sothoth*

Come abbiamo appena appurato il nostro pianeta possiede un piano *sottile* e sedici *energetici*. Ora dobbiamo capire che la Terra è un essere consapevole e dobbiamo sapere che in essa vi sono cinque nuclei di forza: il Serpente Nero d'Etere (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2), il Serpente Bianco d'Aria (c. *e.-m.* 3 a 3), il Serpente Rosso di Fuoco (c. *e.-m.* 2 a 1), il Serpente Blu d'Acqua (c. *e.-m.* 1 a 2) e il Serpente Giallo di Terra (c. *e.* 6).

Inoltre, sul nostro pianeta troviamo sedici centri di forza (otto principali e otto secondari) e ventiquattro meridiani (dodici positivi e dodici negativi).

Infine, all'interno del globo terrestre troviamo un nucleo privo di carica energetica – il mondo dei sogni della Terra – e sulla sua superficie vagano i Tredici Globi di Yog-Sothoth.

*Le nove Porte*

Sappiamo che all'interno del nostro pianeta sono presenti nove dimensioni *sottili* – come la dimensione dell'Abisso – che

sono abitate da entità *sottili*. A queste dimensioni si accede per mezzo di nove Porte dimensionali.

Una Porta dimensionale, l'ottava Porta, si colloca al centro e sette Porte si dispongono alla circonferenza, ogni 15°, da est a sud, quindi abbiamo la nona Porta con sette settori che si dispongono alla circonferenza, ogni 15°, da ovest a nord.

In relazione alle prime otto Porte troviamo otto dimensioni e le seguenti entità *sottili*.

1. Angelo-Demone Custode (Hastur, c. *e.* 6), oppure l'Uomo della Terra (Adamo ed Eva, c. *e.* 6); cioè la Stella alchemica (per un certo numero di uomini), oppure la Stella naturale (per la maggior parte degli uomini).

2. Demone Costrittore (Yog-Sothoth, c. *e.*-*m.* concentrata 1 a 2).

3. Dio-Pesce (Dogon, c. *e.*-*m.* 4 a 5). Venne sostituito, il 21 marzo 1999, dall'Uomo Divino e dalla Donna Divina (Giano e Diana, c. *e.*-*m.* 4 a 5) e questi, a loro volta, vennero sostituiti, il 22 dicembre 2012, dall'Uomo-Donna Divini (Iutmah-Ixsar, c. *e.* 6).

4. Dio Occulto (Nuhram, c. *e.*-*m.* 6 a 6).

5. Signore Oscuro (Cthulhu, c. *e.*-*m.* 6 a 6).

6. Uomo-Dio (Nyarlathotep, c. *e.*-*m.* 6 a 6).

7. Dio Supremo (Shub-Niggurath sub-terrestre, c. *e.*-*m.* 6 a 6).

8. Dio Assoluto (Azathoth sub-terrestre, c. *e.*-*m.* concentrata 1 a 2). Venne trasmutato, il 22 dicembre 2012, divenendo la Dea Assoluta (Nuith sub-terrestre, c. *e.* 6).

*N.B.* – L'Azathoth sub-terrestre (c. *e.*-*m.* concentrata 1 a 2) congloba l'Arpocrate sub-terrestre (c. *e.*-*m.* 2 a 1) che, a sua volta, congloba l'Hadit invisibile sub-terrestre (privo di carica). Inoltre, l'Arpocrate sub-terrestre e l'Azathoth sub-terrestre irradiano l'Hoor-paar-Kraat sub-terrestre (c. *e.*-*m.* intensificata 3 a 3) e il secondo, stimolato dal primo, lo avvolge con un Velo nero (c. *e.*-*m.* concentrata 1 a 2). Infine, i primi due stimolano l'Hoor-paar-Kraat sub-terrestre affinché irradi la propria forza attraverso

il Velo nero – Yog-Sothoth sub-terrestre – e così si manifesta il Suthoth sub-terrestre (c. *e.-m.* 3 a 3).

In relazione alla nona Porta troviamo la nona dimensione – divisa in sette settori – e le seguenti entità *sottili*.

1. Larve (c. *e.-m.* 3 a 3).
2. Fantasmi (c. *e.-m.* diluita 1 a 2).
3. Spettri (c. *e.-m.* 4 a 5 e 5 a 4).
4. Spiriti Elementari (c. *e.-m.* 6 a 6): Gnomi, Ondine, Silfi e Silfidi, e Salamandre.
5. Incubi e Succube (c. *e.-m.* 6 a 6).
6. Demoni (c. *e.-m.* 6 a 6).
7. Cani della ragione (c. *e.-m.* 6 a 6).

*I Grandi Eoni, i Domini e le Attenzioni*

La vita dell'universo è divisa in Cinque Eoni universali (numerati da 0 a 4) che coprono un periodo di tempo di miliardi di anni. Fino a oggi, nel nostro universo, si sono manifestati quattro Eoni.

Eone 0 di Vaar: nell'universo regnava il Caos (da non essere confuso con il Caos Primordiale), ma non il caos nel senso del "disordine", bensì un Caos ordinato costituito dal Dominio Zero e dall'Attenzione Anteriore.

Eone I di Luhn: l'universo era diviso in quattro Domini. Al Primo Dominio corrispondeva il Regno della Prima Attenzione; al Secondo Dominio corrispondeva il Regno della Seconda Attenzione; al Terzo Dominio corrispondeva il Regno della Terza Attenzione; al Quarto Dominio corrispondeva la Quarta Attenzione (emanazioni di *proto-energia*).

Eone II di Harn: si verifica il crollo della Conciliazione, l'universo si squilibra e manifesta solamente tre Domini. Al Primo Dominio corrispondeva il Regno della Prima Attenzione; al Secondo Dominio corrispondeva il Regno dell'Attenzione Zero, il Regno della Seconda, della Terza, della Quarta e della Quinta Attenzione; al Terzo Dominio corrispondeva la Quinta

Attenzione (emanazioni di *proto-energia*).

Eone III di Vadha: l'universo ritorna a essere diviso in quattro Domini con la Riconciliazione.

*N.B.* – Dall'anno terrestre 2000 il nostro universo si trova nell'Eone III e su certi pianeti è stata fatta la Riconciliazione, mentre per quanto riguarda la Terra non è ancora stata fatta.

*Il crollo della Conciliazione*

Il crollo della Conciliazione segnò la fine del primo Eone universale e così ebbe inizio l'Eone II universale… e sui pianeti presenti nell'universo avvenne il grande sconvolgimento.

In pratica, i primi dodici mondi dell'Abisso del Regno della Seconda Attenzione si trasferirono, materializzandosi (Regno dell'Attenzione Zero), al posto dei tredici mondi dell'Abisso del Regno della Terza Attenzione e questi ultimi ascesero in superficie, rendendolo simile a un arido deserto (zona sulfurea). Di conseguenza, il Regno della Terza Attenzione si trasferì – per sovrapposizione – nel Regno della Prima Attenzione, senza interferire con esso e così si manifestò il Regno della Quinta Attenzione. Infine, il tredicesimo mondo dell'Abisso del Regno della Seconda Attenzione si plasmò, in forma materializzata, formulando il Regno della Quarta Attenzione. In questo modo, oltre al Regno della Prima Attenzione, troviamo il Regno della Seconda, della Terza, della Zero, della Quarta e della Quinta.

Il Regno della Prima Attenzione è costituito da materia spaziale (allo stato energetico di colore giallo). In questo Regno troviamo venti piani, uno materiale, due *sottili* e diciassette *energetici* (disposti come gli strati di una cipolla).

Il Regno della Seconda Attenzione è costituito da materia temporale (allo stato energetico di colore verde) che differisce dalla materia spaziale per natura (l'accezione del termine "temporale" non deve venir confusa con la concezione temporale del nostro Spazio). In questo Regno troviamo diciassette piani, uno materiale e sedici *energetici* (disposti come gli strati di una cipolla).

Il Regno della Terza Attenzione è costituito da materia spaziale (allo stato energetico di colore giallo) e da materia temporale (allo stato energetico di colore rosso scuro), combinate in modo tale che possano coesistere (allo stato energetico di colore rosso), poiché la materia temporale è più potente di quella spaziale. In questo Regno troviamo una dimensione materiale.

Il Regno dell'Attenzione Zero è costituito da materia temporale (allo stato energetico di colore rosso scuro) e si trova nelle profondità della dimensione materiale del Regno della Terza Attenzione. Questo Regno è costituito da dodici mondi (sei si collocano in rapporto all'elemento acqua e sei in rapporto all'elemento fuoco) che si dividono, principalmente, in due dimensioni materiali.

Il Regno della Quarta Attenzione è costituito da materia temporale (allo stato energetico di colore rosso scuro) che è più potente rispetto la materia temporale del Regno della Seconda Attenzione. Questo Regno è costituito da un'unica dimensione materiale.

Il Regno della Quinta Attenzione è costituito da materia spazio-temporale (allo stato energetico di colore giallo-verde). Questo Regno è costituito da diciassette piani, uno materiale e sedici *energetici* (disposti come gli strati di una cipolla).

*N.B.* – La Quinta Attenzione è costituita da emanazioni di *proto-energia*.

*L'Aquila e le sue emanazioni*

Al centro dell'universo dimora l'Aquila, un campo di forza di proporzioni immense costituito da *proto-energia* (energia primordiale luminosa e oscura). E l'Aquila eterna e immutabile diffonde nell'universo un flusso costante di emanazioni fluide, chiamate "grandi fasce di emanazioni", gruppi di fibre fisse che appaiono diritte e che non ondeggiano come le altre energie presenti nell'universo. Tali fibre si diramano in ogni direzione senza mai intrecciarsi e sono costituite da miliardi di filamenti consapevoli, vibranti e luminosi.

*Le quarantotto grandi fasce di emanazioni*

La Terra è attraversata da quarantotto grandi fasce di emanazioni che si conglobano attorno a essa, formando un'enorme bolla di *proto-energia* a forma sferica. Una delle quarantotto grandi fasce di emanazioni – la grandissima fascia – produce bolle di *proto-energia* in rapporto alla vita organica e *inorganica*, altre sette producono bolle in relazione alla vita *inorganica* e le rimanenti quaranta in corrispondenza alla sola struttura. La grandissima fascia di emanazioni è costituita da cinque Regni: il Primo, il Secondo, il Terzo, il Quarto e il Quinto. Inoltre, il Regno Zero (Attenzione Zero), essendo inglobato nel Regno della Terza Attenzione, manifesta vita *inorganica* con bolle di *proto-energia* cupa, definita "aliena" perché differisce per qualità dalla *proto-energia*.

*La scienza dei sessantaquattro mondi della Terra*

La grandissima fascia di emanazioni è costituita da due Domini.

Il Primo Dominio è il Regno della Prima Attenzione, costituito da un mondo.

Il Secondo Dominio è il Regno della Seconda Attenzione costituito da un mondo, il Regno della Terza Attenzione costituito da un mondo, il Regno dell'Attenzione Zero costituito da dodici mondi, il Regno della Quarta Attenzione costituito da un mondo, il Regno della Quinta Attenzione costituito da un mondo.

Inoltre, vi sono sette fasce *inorganiche* costituite da un mondo per ogni fascia.

Infine, vi sono quaranta fasce di sola forma costituite da un mondo per ogni fascia.

In definitiva, in quell'universo chiamato Terra, vi sono complessivamente sessantaquattro mondi.

## Il Microcosmo

L'uomo possiede un corpo fisico e nel suo cranio è contenuto l'organo base per la generazione del pensiero: il cervello. Grazie all'attività elettro-chimica del cervello la mente si affina e la consapevolezza si amplia.

*Il corpo*

La genetica molecolare c'informa che dal DNA deriva la struttura del corpo fisico.

Il DNA è una molecola complessa costituita da due filamenti connessi tra loro (spirale a doppia elica). Ogni individuo ha questi due filamenti in ogni molecola di DNA presente nel corpo. Tale configurazione rappresenta la base del codice genetico dell'uomo.

*L'anima*

L'uomo possiede un corpo che è rivestito di un'energia *sottile*, il corpo fluidico (anima, c. *e.-m.* 3 a 3). Quest'ultimo irradia la propria energia fino a circa trenta centimetri dal corpo fisico, creando un campo di forza ovale (aura).

*Lo spirito*

All'interno del cervello dell'uomo risiede la coscienza (spirito, c. *e.-m.* intensificata 3 a 3) che è avvolta da un *sottile* involucro. Inoltre al centro della coscienza risiede la scintilla primordiale.

Nello stato di veglia la coscienza dell'uomo si trova nella ghiandola pineale, mentre nello stato di sonno si trasferisce nel mondo dei sogni. Nel primo caso la coscienza è offuscata dai veli dell'ego, mentre nel secondo caso è ottenebrata dal mondo dei sogni (in questo mondo la coscienza assume il corpo di sogno).

*I cinque Serpenti, i diciotto centri di forza e i ventiquattro*

*meridiani*

La conoscenza dell'anatomia *sottile* dell'uomo ci consente di affermare che nel corpo fisico sono presenti quattro nuclei di forza, posti in relazione a tre canali energetici e a un circuito energetico.

Nella zona basale inferiore dell'uomo troviamo il Serpente Rosso di Fuoco (c. *e.-m.* 2 a 1) a cui corrisponde il canale energetico che si colloca nella spina dorsale.

Nella zona basale superiore dell'uomo troviamo il Serpente Nero di Etere (c. *e.-m.* concentrata 2 a 1) a cui corrisponde il canale energetico che si colloca nella spina dorsale.

Nella zona genitale inferiore troviamo il Serpente Blu d'Acqua (c. *e.-m.* 1 a 2) a cui corrisponde il canale energetico che si colloca nella spina dorsale.

Nella zona genitale superiore troviamo il Serpente Bianco d'Aria (c. *e.-m.* 3 a 3) a cui corrisponde il canale energetico che si colloca nella spina dorsale.

Nella zona ombelicale troviamo il Serpente Giallo di Terra (c. *e.* 6) a cui corrisponde il circuito energetico che unisce la zona ombelicale alla zona cardiaca.

Inoltre nell'anatomia *sottile* dell'uomo sono presenti diciotto centri di forza: due superiori, otto principali e otto secondari.

I due centri superiori si collocano sopra la testa dell'uomo e sono collegati energeticamente con gli otto centri principali.

Gli otto centri principali sono: centro basale e genitale, centro ombelicale e cardiaco, centro laringeo e occipitale, centro frontale e coronale.

Gli otto centri secondari sono: centro dell'occhio destro e dell'occhio sinistro, centro della costola destra e della costola sinistra, centro della mano destra e della mano sinistra, centro del piede destro e del piede sinistro.

Infine, nell'anatomia *sottile* dell'uomo vi sono ventiquattro meridiani: dodici si trovano nella parte destra del corpo e dodici nella parte sinistra. Essi si organizzano in 2.400 punti (1.200 per parte).

*L'inconscio e gli archetipi*

Prima dicevamo che nel cranio dell'uomo è contenuto il cervello, l'organo base della nostra attività cerebrale conscia (pensiero). Ora dobbiamo prendere in considerazione la parte posteriore del cervello (conosciuta come cervelletto), dove si svolge la nostra attività cerebrale inconscia (immagini).

L'attività cerebrale inconscia riguarda l'inconscio personale (superficiale) e l'inconscio collettivo (profondo). Il primo deriva da esperienze e acquisizioni personali e i suoi contenuti sono i "complessi a tonalità affettiva" che costituiscono l'Ombra. Invece il secondo è innato ed è identico per tutti e i suoi contenuti sono gli "archetipi".

Ora, ciò che più c'interessa ai fini della nostra trattazione è l'inconscio collettivo e i suoi contenuti (archetipi). Inoltre, al suo interno, troviamo la luce bianca che proietta nell'emisfero destro del cervello un riflesso di se stessa, un riflesso costituito da immagini fantasmagoriche – archetipi riflessi – prive di qualsiasi carica energetica.

L'inconscio collettivo è diviso in tre parti: il lato destro, il centro e il lato sinistro.

Nel lato destro dell'inconscio collettivo troviamo sette archetipi positivi.

1. Archetipo del Vecchio Saggio (Horus, o anche Lucifero), come Stella alchemica o come Stella naturale.
2. Archetipo del Male Assoluto (Apophis, o anche Pazuzu).
3. Archetipo del Dio-Pesce (Sebek, o anche Oannes). Esso venne sostituito, il 21 marzo 1999, dall'archetipo dell'Uomo Divino (Pan, visto come satiro) e dall'archetipo della Donna Divina (Ecate, intesa come ninfa) e questi, a loro volta, vennero sostituiti, il 22 dicembre 2012, dall'archetipo dell'Uomo-Donna Divini (Iutmah-Ixsar).
4. Archetipo del Dio del Profondo (Amoun-Ra).
5. Archetipo del Signore Oscuro (Osiride).

6. Archetipo dell'Uomo-Dio (Ra).

7. Archetipo dell'Anima-Animus (Shu e Tefnut, o anche Satan).

Al centro dell'inconscio collettivo troviamo un archetipo.

1. Archetipo del Dio Assoluto (Azathoth). Esso venne sostituito, il 22 dicembre 2012, dall'archetipo della Dea Assoluta (Nuith).

*N.B.* – L'Archetipo del Dio Assoluto (Azathoth) contiene un campo di forza (Arpocrate) che, a sua volta, ingloba un nucleo (Hadit invisibile).

Nel lato sinistro dell'inconscio collettivo troviamo dieci archetipi negativi.

1. Larva.

2. Fantasma.

3. Spettro (azzurro per la donna e verde per l'uomo).

4. Spiriti Elementari: Gnomo, Ondina, Silfo (in rapporto all'uomo) e Silfide (in rapporto alla donna), e Salamandra.

5. Incubo (in rapporto alla donna) e Succuba (in rapporto all'uomo).

6. Demone.

7. Cane della Ragione.

*La bolla di proto-energia, la consapevolezza B, il punto di unione e i sei punti sulla bolla*

Sappiamo che all'interno dell'uomo troviamo sei Regni (Primo, Secondo, Terzo, Zero, Quarto, Quinto) che si collocano in rapporto alla grande fascia dell'uomo. Questa fascia è la più importante ed è la principale delle quarantotto che costituiscono la bolla di *proto-energia* dell'individuo. Tale bolla si manifesta come un globo bianco con braccia laterali, molto più grande di una persona, simile a una sfera luminosa che si estende fino a circa un metro dal corpo fisico. Questa forma è costituita da miliardi di filamenti non accesi, una bolla che contiene un nucleo

luminoso – consapevolezza B – che la fa sembrare brillante, ma che in realtà è opaca. Solo una piccola parte di questo globo opaco è illuminata da un punto di intenso splendore – grande quanto una palla da tennis e circondato da un alone luminoso – sistemato all'interno della bolla, a fior di superficie e a una cinquantina di centimetri dalla punta della scapola destra di ogni persona. È questo il *punto di unione* che regola la percezione dell'individuo.

Inoltre, sulla bolla di *proto-energia* dell'uomo vi sono sei punti principali che corrispondono a certe zone del corpo fisico. Essi sono chiamati: *intento* (forza-volontà), *forza*, *volontà*, *udire*, *percepire* (o impropriamente "sognare") e *vedere*. L'*intento* è collegato direttamente a tutti gli altri punti e corrisponde alla zona dell'ombelico. La *forza* corrisponde alla zona sotto l'ombelico e la *volontà* alla zona sopra l'ombelico. Tramite questi tre punti si esprime l'*intento*, un'energia emanata dalla regione ombelicale attraverso un'apertura ("breccia") sulla bolla. Poi segue il *vedere* (*vedere* la *proto-energia* e vedere i Regni) che corrisponde alla zona del fianco destro, il *percepire* (*percepire* le emanazioni come una pressione e accedere ai Regni esterni e interni) che corrisponde alla zona del fianco sinistro e l'*udire* (*udire* le fibre come un boato e *udire* la voce dell'*intento*) che corrisponde alla zona della punta dello sterno.

*Il primo Regno e i cinque inorganici*

Nel primo Regno esiste l'uomo (regno umano) e altre forme di vita organica (regno animale e vegetale) e inorganica (regno minerale).

Nel regno minerale i minerali possiedono una bolla di *proto-energia* a forma di vaso, non sono consapevoli e non possiedono il *punto di unione*.

Nel regno vegetale le piante possiedono una bolla di *proto-energia* a forma di guscio, sono consapevoli e il loro *punto di unione* è collocato molto in basso, in relazione al centro genitale.

Nel regno animale gli animali possiedono una bolla di *proto-*

*energia* a forma di bozzolo, sono coscienti e il loro *punto di unione* è collocato all'altezza del centro ombelicale.

Nel regno umano i terrestri possiedono una bolla di *proto-energia* a forma sferica, sono coscienti e il loro *punto di unione* è collocato all'altezza del centro cardiaco.

Nei cinque Regni *inorganici* esistono solo entità *inorganiche*. Esse possiedono una bolla di *proto-energia* a forma di ricettacolo, sono consapevoli e il loro *punto di unione*, che non possiede le caratteristiche peculiari di quello dell'uomo, è dislocato a seconda del tipo di entità.

*Entità inorganiche*

Un'analisi delle entità *inorganiche* presenti nei cinque Regni *inorganici* della Terra ci può far comprendere meglio il tipo di cambiamenti verificatesi, circa cinque miliardi e mezzo di anni fa, nell'universo.

Gli alleati temporali (entità con corpi temporali conglobati da *proto-energia* aliena), appartenenti ai primi dodici dei Tredici mondi dell'Abisso del Regno della Seconda Attenzione, si trasferirono con i loro mondi al posto dell'Abisso del Regno della Terza Attenzione. Qui gli alleati temporali e i primi dodici mondi si materializzarono, dando vita al Regno dell'Attenzione Zero. Di conseguenza gli alleati spazio-temporali, appartenenti ai Tredici mondi dell'Abisso del Regno della Terza Attenzione, si diressero con i loro mondi in superficie e si materializzarono, rendendo il Regno della Terza Attenzione simile a un arido deserto. Gli alleati spazio-temporali e gli esseri magici spazio-temporali (zona sulfurea), che vivevano nel Regno della Terza Attenzione, dovettero trasferirsi con tutto il loro mondo – per sovrapposizione – nel Regno della Prima Attenzione e così venne creato un mondo gemello (Regno della Quinta Attenzione) al nostro. Inoltre gli alleati temporali, appartenenti al tredicesimo mondo dell'Abisso del Regno della Seconda Attenzione, si trasferirono con il loro mondo in una nuova area di emanazioni dell'Aquila. Qui, con il loro mondo, persero la caratteristica

aliena (*proto-energia* cupa e sfrigolante) e divennero gli alleati temporali che assieme al tredicesimo mondo si materializzarono, dando vita al Regno della Quarta Attenzione. Infine gli esseri paralleli temporali (esseri *inorganici* dello stesso sesso delle loro controparti organiche, intimamente e inestricabilmente unite a loro) si trasferirono nel Regno della Quarta Attenzione, poiché il Regno della Seconda Attenzione era diventato soggettivo (si configura secondo l'esperienza vissuta dall'iniziato).

A conclusione di questo capitolo voglio sottolineare che nell'universo, circa cinque miliardi e mezzo di anni fa, si sono verificati dei notevoli cambiamenti che hanno causato il crollo della Conciliazione e ora posso affermare che la Riconciliazione sarà un processo naturale di ritorno alle origini: il Regno della Prima, della Seconda e della Terza Attenzione.

# 2

# Macro-microcosmo e micro-Macrocosmo

Secondo la tradizione magica, la Terra (Natura) e l'uomo sono strettamente collegati tra loro, tanto che si può affermare che esiste una relazione tra la Terra e l'uomo e tra l'uomo e la Terra, una corrispondenza Macro-microcosmica e micro-Macrocosmica.

## Il Macro-microcosmo

Esiste la mera possibilità che si stabilisca un'intima relazione tra la Natura (Macrocosmo) e l'uomo (Microcosmo), ma affinché ciò possa verificarsi si deve Volere, ossia si deve sviluppare un'inflessibile volontà e sfidare la paura che si prova nei confronti dell'ignoto. Quindi si deve Sapere, ovverosia si deve sviluppare un'intelligenza rischiarata dalla conoscenza e comprendere che tutta la propria lucidità non è che una flebile scintilla rispetto la Conoscenza Universale. Poi si deve Osare, cioè si deve sviluppare il potere e comprendere che non ci appartiene, poiché c'è stato donato solo per eseguire i comandi della Natura. Infine si deve Tacere, ossia si deve raccogliere le proprie forze interiori per liberarsi dalla stanchezza.

*La Luce connettiva*

Sappiamo che la Luce connettiva proviene dalla Sorgente (Nuith) e che s'irradia in tutto l'universo (Nuit). Essa è l'Amore di Nuit che tutto abbraccia… essa è la consapevolezza continua dell'universo.

La Luce connettiva, pur essendo energia atomica (tra il terzo e il quarto livello di densità), è un flusso continuo di Luce che connette tutti i corpi celesti e tutte le forme di vita.

*La sconnessione della Terra e degli esseri umani*

Nell'Età dell'Oro la Terra era interamente connessa alla Luce connettiva, ma circa 13.000 anni fa, a causa del Cavaliere dello Spazio, la Terra iniziò a sconnettersi...

Nell'Età dell'Oro, iniziata circa 600.000 anni fa, vigeva il Tempo degli Dei. La Terra era interamente connessa alla Luce connettiva e così gli esseri umani.

Nell'Età Intermedia, iniziata circa 13.000 anni fa, vigeva il Tempo dei Post-Dei. La Terra diminuì la ricezione della Luce connettiva e così, di conseguenza, avvenne per gli esseri umani.

Nell'Età dell'Argento, iniziata circa 12.000 anni fa, vigeva il Tempo dei Semi-Dei. La Terra diminuì, ulteriormente, la ricezione della Luce connettiva e così, di conseguenza, avvenne per gli esseri umani.

Nell'Età Oscura, iniziata circa 8.000 anni fa, vigeva il Tempo degli Eroi. La Terra diminuì, ancora una volta, la ricezione della Luce connettiva e così, di conseguenza, avvenne per gli esseri umani.

Ancora nell'Età Oscura, circa 6.000 anni fa, iniziò il Tempo dell'uomo. Gli esseri umani diminuirono, per l'ultima volta, la ricezione della Luce connettiva.

In definitiva, possiamo dire che la Terra subì tre decadimenti di Luce connettiva, mentre gli esseri umani ne subirono quattro; pertanto possiamo affermare che esiste un disallineamento tra la Terra e l'uomo.

*La riconnessione della Terra e degli esseri umani*

Il compito dell'uomo dovrebbe essere quello di allinearsi con la Luce connettiva della Terra, poiché egli riceve appena un sesto di tale Luce, mentre la Terra ne riceve due sesti. Pertanto l'allineamento dell'uomo con la Luce connettiva della Terra consta nella ricezione della parte mancante di Luce; ciò avverrà grazie all'Ascesa del Serpente di Fuoco terrestre che consentirà, ai nuovi nati, di ricevere la Luce connettiva per due sesti e di possedere una bolla a forma ovale.

L'uomo allineato con la Luce connettiva della Terra potrà riconnettersi, tramite la riconnessione della Terra, con la Luce connettiva universale e così verrà il momento in cui tutti gli esseri umani saranno continuamente immersi nell'Oceano di Luce, poiché saranno tutti collegati in un campo di forza che è Amore (Nuit) e Unità (Hadit).

*N.B.* – Non tutti gli esseri umani sono disallineati, alcuni sono connessi con la Luce connettiva della Terra (queste persone hanno una bolla di *proto-energia* a forma ovale).

*Il movimento del punto di unione*

Sappiamo che la via naturale della trasformazione dell'uomo comporta un movimento del *punto di unione* (sulla bolla di *proto-energia* di una persona, il *punto di unione* è situato all'altezza della punta della scapola destra, in relazione al centro cardiaco inferiore e nella posizione conosciuta come "ragione") con la conseguente mutazione della bolla di *proto-energia*.

L'acquisizione della Forma Semi-Divina.

Nell'uomo la perdita della Forma umana (al Tempo degli Eroi si perdeva la Forma Umana e prima di perderla il *punto di unione*, sulla bolla di *proto-energia*, era situato all'altezza della scapola destra, in relazione al centro cardiaco superiore e nella posizione nota come "ragione acuta") comporta l'acquisizione della Forma Semi-Divina.

L'individuo, tramite il proprio *intento,* muove il *punto di unione* verso sinistra, dalla posizione nota come "ragione" alla posizione conosciuta come "spietatezza", e poi in alto fino a raggiungere l'altezza della parte posteriore-inferiore del collo. È questa la posizione del *punto di unione* dei Semi-Dei. Di conseguenza egli ottiene la Forma Semi-Divina che implica una riduzione dell'ampiezza della bolla a forma sferica dell'uomo (al Tempo degli Eroi l'acquisizione della Forma Semi-Divina implicava una riduzione dell'ampiezza della bolla a Forma ovale dell'Uomo). In pratica, la bolla di *proto-energia* dell'uomo che appare di colore bianco e che si estende fino a circa un metro dal corpo (l'estensione della bolla di *proto-energia* si rapporta all'altezza dell'uomo e in questo caso ci si riferisce a un individuo alto circa m. 1.70) viene ridotta a circa venti centimetri. In questo modo, la bolla di *proto-energia* così compressa diviene la bolla a forma di lapide del Semi-Dio e il suo colore è verde. Inoltre, la breccia che si trova sulla bolla di *proto-energia* – all'altezza della zona ombelicale – si restringe.

L'acquisizione della Forma Pre-Divina.

Nell'uomo la perdita della Forma Semi-Divina comporta l'acquisizione della Forma Pre-Divina.

L'individuo, tramite il proprio *intento,* muove il *punto di unione* verso sinistra, dalla posizione nota come "spietatezza" alla posizione conosciuta come "spietatezza acuta", e poi in alto fino a raggiungere l'altezza della parte posteriore-superiore del collo. È questa la posizione del *punto di unione* dei Pre-Dei. Di conseguenza egli ottiene la Forma Pre-Divina che implica una riduzione dell'ampiezza della bolla a forma di lapide del Semi-Dio. In pratica, la bolla di *proto-energia* dell'uomo che appare di colore verde e che si estende fino a circa venti centimetri dal corpo viene ridotta a circa dieci centimetri. In questo modo, la bolla di *proto-energia* così compressa diviene la bolla a forma di lapide del Pre-Dio e il suo colore è ambra. Inoltre, la breccia che si trova sulla bolla di *proto-energia* – all'altezza della zona ombelicale – si restringe.

L’acquisizione della Forma Divina.

Nell’individuo la perdita della Forma Pre-Divina comporta l’acquisizione della Forma Divina.

L’individuo, tramite il proprio *intento*, muove il *punto di unione* verso sinistra, dalla posizione nota come “spietatezza acuta” alla posizione intermedia conosciuta come “intuizione”, e poi in alto fino a raggiungere l’altezza della parte posteriore-inferiore della testa. È questa la posizione del *punto di unione* degli Dei inferiori. Di conseguenza egli ottiene la Forma Divina che implica una riduzione dell’ampiezza della bolla a forma di lapide del Pre-Dio. In pratica, la bolla di *proto-energia* dell’uomo che appare di colore ambra e che si estende fino a circa dieci centimetri dal corpo viene ridotta a due millimetri. In questo modo, la bolla di *proto-energia* così compressa diviene la bolla a forma umana del Dio e il suo colore è nero. Inoltre, la breccia che si trova sulla bolla di *proto-energia* – all’altezza della zona ombelicale – si chiude.

In seguito l’individuo, tramite il proprio *intento*, muove il *punto di unione* verso sinistra e in profondità, dalla posizione nota come “intuizione” alla posizione nota come “conoscenza silenziosa”, e poi in alto fino a raggiungere l’altezza della parte posteriore-intermedia della testa. È questa la posizione del *punto di unione* degli Dei intermedi.

Poi l’individuo, tramite il proprio *intento*, muove il *punto di unione* verso sinistra e in profondità, dalla posizione conosciuta come “conoscenza silenziosa” alla posizione conosciuta come “centrum”, e poi in alto fino a raggiungere l’altezza della parte posteriore-superiore della testa. È questa la posizione del *punto di unione* degli Dei superiori.

Infine l’individuo, tramite il proprio *intento*, muove il *punto di unione* verso l’alto, dalla posizione conosciuta come “centrum” alla posizione conosciuta come “libertà totale”, raggiungendo così la sommità della testa. In questa maniera i filamenti della sua bolla si accendono e in essi si attiva la consapevolezza e l’*intento*.

*Le posizioni del punto di unione*

Le posizioni permanenti del *punto di unione* determinano nell'individuo degli stati percettivi.

La posizione della ragione e della ragione acuta.

Sappiamo che l'uomo possiede una bolla di *proto-energia* il cui *punto di unione* si trova nella posizione nota come "ragione". Inoltre, l'Uomo-Eroe possiede una bolla di *proto-energia* il cui *punto di unione* si trova nella posizione nota come "ragione acuta". Entrambe le posizioni sono luoghi di "razionalità" che permettono di capire che la ragione è solamente un'isola in uno sconfinato arcipelago che ci fa paura.

La posizione della spietatezza e della spietatezza acuta.

Sappiamo che il Semi-Dio possiede una bolla di *proto-energia* il cui *punto di unione* si trova nella posizione conosciuta come "spietatezza". Inoltre, il Pre-Dio possiede una bolla di *proto-energia* il cui *punto di unione* si trova nella posizione nota come "spietatezza acuta". Entrambe le posizioni sono luoghi di "non-pietà" (non crudeltà ma sobrietà) che consentono di ridurre il riflesso di sé (l'immagine di se stessi), cioè di ridurre la propria importanza personale (presunzione).

La posizione dell'intuizione.

Sappiamo che il Dio inferiore possiede una bolla di *proto-energia* il cui *punto di unione* si trova nella posizione conosciuta come "intuizione". Questa posizione (si colloca tra la "ragione" e la "conoscenza silenziosa") è un luogo di "comprensione pura" che consente all'intelletto di comprendere istantaneamente.

La posizione della conoscenza silenziosa.

Sappiamo che il Dio intermedio possiede una bolla di *proto-energia* il cui *punto di unione* si trova nella posizione conosciuta come "conoscenza silenziosa". Questa posizione è un luogo di

"sapere" che permette di sapere senza conoscere, la conoscenza priva di parole al di là della capacità di capire (il capire si attiene alla ragione).

La posizione del centrum.

Sappiamo che il Dio superiore possiede una bolla di *proto-energia* il cui *punto di unione* si trova nella posizione conosciuta come "centrum". Questa posizione è un luogo di "equilibrio" che consente di elevare il *punto di unione* nella posizione conosciuta come "libertà totale".

## Il micro-Macrocosmo

Esiste la mera possibilità che si stabilisca un intimo rapporto tra l'uomo (Microcosmo) e la Natura (Macrocosmo), ma affinché ciò possa verificarsi ci si deve porre in un particolare stato di armonizzazione con le forze naturali. In quest'ambito possiamo citare Aleister Crowley e Galbix Red.

La data del 20 marzo 1904 segna il ritorno dell'Età Intermedia e l'avvento dell'Eone di Horus. In quest'ambito Aleister Crowley riuscì a invocare l'energia dell'Eone di Horus (Marte), in rapporto al Culto Stellare-Lunare dei Thelemiti.

La data del 20 marzo 1982 segna il ritorno dell'Età dell'Oro e l'avvento dell'Eone di Maat. In quest'ambito Galbix Red, il 22 novembre 1983, riuscì a invocare – tramite la pronuncia della parola magica "Natrioum" – l'energia dell'Eone di Maat (Venere), in relazione al Culto Stellare degli Agapeici. Inoltre, Galbix Red, il 17 giugno 1990, riuscì a invocare – tramite la pronuncia della parola magica "Natrioumn" – l'energia del Mahon di Horus-Maat (Sole-Luna), in rapporto all'aspetto introduttivo del Culto Cosmico-Stellare dei Draconiani.

### *La trasformazione della Terra*

Sappiamo che la via naturale della trasformazione della Terra

può avvenire tramite un'intensa interazione tra l'uomo e la Natura. A riguardo faccio seguire l'elenco degli accadimenti naturali che si sono verificati fino al 2012.

Accadimenti naturali che si sono verificati.

*Il primo accadimento*: il 21 marzo 1991 effettuai la quarta pubblicazione del *Liber AHBH* che produsse, dopo trentaquattro mesi, il Risveglio del Serpente di Fuoco terrestre, tramite lo scatenamento di un forte terremoto in California (accadimento verificatosi il 17 gennaio 1994).

*Il secondo accadimento*: il 19 marzo 1997 un campo di forza (definito dagli astronomi "Il Compagno") che seguiva la cometa Hale-Bopp entrò in collisione con l'aura del globo fluidico della Terra e questa venne mutata fino a livello del Gas (accadimento verificatosi tra il 19 marzo e il 29 aprile 1997).

*Il terzo accadimento*: il 21 marzo 1999 creai – tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste – due entità *sottili* (c. *e.-m.* 4 a 5), Giano e Diana (Uomo Divino e Donna Divina) che rappresentano il Tempo del ritorno dell'Età dell'Oro ancor più splendente. Poi inviai le due entità all'interno del nostro pianeta – nella terza dimensione – per sostituire l'entità *sottile* Dogon (Dio-Pesce) che rappresenta il Tempo della caduta dell'Età dell'Oro. Pertanto i bambini – quelli concepiti tra 21 marzo 1999 e il 21 dicembre 2012 – hanno in sé un nuovo archetipo, l'Uomo Divino (Pan, il satiro) per il maschio e la Donna Divina (Ecate, la ninfa) per la femmina.

*Il quarto accadimento*: il 23 ottobre 2000 venne emanato sulla Terra il sedicesimo *kala* (energia rigenerante). Tale *kala* coinvolse Galbix Red, infatti, il suo corpo venne pervaso da un'energia *sottile* di colore azzurro.

*Il quinto accadimento*: il 21 dicembre 2012 il nucleo sull'aura della Terra raggiunse il globo fluidico e lo trasmutò fino alla Condizione all'Oro.

*Il sesto accadimento*: il 21 dicembre 2012 si completò la trasmutazione (Condizione all'Oro) dell'aura della Terra.

*Il settimo accadimento*: il 21 dicembre 2012 la consapevolezza della Terra divenne più potente.

*L'ottavo accadimento*: il 21 dicembre 2012 il Dio Assoluto (Azathoth sub-terrestre) venne mutato e divenne la Dea Assoluta (Nuith sub-terrestre).

*Il nono accadimento*: il 21 dicembre 2012 l'entità *sottile* Angelo-Aquila venne trasmutata e divenne l'entità *sottile* Horus-Maat che rappresenta la "messa a terra" degli influssi magici dell'Età del Platino ancor più splendente e del Mahon di Horus-Maat. Poi l'entità venne inviata all'interno del nostro pianeta – terza dimensione – per sostituire le entità Giano e Diana.

Sappiamo che devono ancora attuarsi determinati accadimenti naturali affinché la mutazione della Terra possa essere completa. A riguardo faccio seguire l'elenco degli accadimenti che devono ancora verificarsi.

Accadimenti naturali che devono ancora verificarsi.

*Il decimo accadimento*: l'Ascesa del Serpente di Fuoco terrestre con l'attivazione dei sedici centri di forza, tramite lo scatenamento di un forte terremoto nella Bassa California.

*L'undicesimo accadimento*: il Risveglio del Serpente d'Acqua terrestre, tramite lo scatenamento di un forte terremoto nella bassa Mesopotamia.

*Il dodicesimo accadimento*: l'Ascesa del Serpente d'Acqua terrestre, tramite lo scatenamento di un forte terremoto nella bassa Mesopotamia.

*Il tredicesimo accadimento*: la riconnessione parziale della Terra con la Luce connettiva dell'universo.

*Il quattordicesimo accadimento*: la mutazione della bolla di *proto-energia* a forma sferica della Terra.

*Il quindicesimo accadimento*: il Risveglio del Serpente d'Aria terrestre, tramite lo scatenamento di un forte terremoto nell'alta Mesopotamia.

*Il sedicesimo accadimento*: l'Ascesa del Serpente d'Aria terrestre, tramite lo scatenamento di un forte terremoto nell'alta Mesopotamia.

*Il diciassettesimo accadimento*: la riconnessione parziale della Terra con la Luce connettiva dell'universo.

*Il diciottesimo accadimento*: la mutazione della bolla di *proto-energia* a forma sferica della Terra.

*Il diciannovesimo accadimento*: l'Attivazione del Serpente di Terra terrestre, tramite lo scatenamento di un forte terremoto nel nord-est d'Italia.

*Il ventesimo accadimento*: la riconnessione totale della Terra con la Luce connettiva dell'universo.

*Il ventunesimo accadimento*: la mutazione finale della bolla di *proto-energia* a forma sferica della Terra.

*N.B.* – L'elenco appena presentato riguarda il processo di rigenerazione della Terra rispetto la *via lunga*, in altre parole rispetto la via naturale.

*Il decadimento della Terra*

Per capire meglio perché la Terra si trova in una fase di trasformazione dobbiamo prendere in considerazione il processo di decadimento che iniziò, quasi 13.000 anni fa, sul nostro pianeta.

Sappiamo che il Cavaliere dello Spazio (la cometa Poghonias) determinò la fine dell'Età dell'Oro e con essa la fine della civiltà di Atlantide. In pratica, quasi 13.000 anni fa, un campo di forza – contenente un nucleo energetico – che seguiva il Cavaliere dello Spazio entrò in collisione con l'aura del globo fluidico della Terra. Il nucleo energetico, contenuto nel campo di forza, fece decadere (livello del Gas) il globo fluidico e la Dea Assoluta (Nuith sub-terrestre); invece il campo di forza fece decadere (livello del Gas) l'aura. Quindi, il Serpente di Terra terrestre si agglutinò nel centro ombelicale del pianeta e la Luce connettiva irradiata sulla Terra diminuì. Inoltre, la bolla di *proto-energia* del pianeta si ampliò e la consapevolezza della Terra diminuì di potere.

In seguito, circa 12.000 anni fa, il nucleo energetico fece decadere (livello della Luce Perpetua) il globo fluidico e la Dea Assoluta; invece il campo di forza fece decadere (livello della Luce Perpetua) l'aura. Quindi, il Serpente d'Aria terrestre si agglutinò nel centro genitale del pianeta e la Luce connettiva irradiata sulla Terra diminuì. Inoltre, la bolla di *proto-energia* del pianeta si ampliò e la consapevolezza della Terra diminuì di potere.

In seguito, circa 8.000 anni fa, il nucleo energetico fece decadere (livello dell'Opera al Bianco) il globo fluidico e la Dea Assoluta che divenne il Dio Assoluto (Azathoth sub-terrestre); invece il campo di forza fece decadere (livello dell'Opera al Bianco) l'aura. Quindi, il Serpente d'Acqua terrestre si agglutinò nel centro genitale del pianeta e la Luce connettiva irradiata sulla Terra diminuì definitivamente. Inoltre, la bolla di *proto-energia* del pianeta si ampliò definitivamente e la consapevolezza della Terra diminuì di potere.

Infine, circa 6.000 anni fa, il Serpente di Fuoco terrestre si agglutinò nel centro basale del pianeta.

*Il processo di rigenerazione della Terra*

Come abbiamo appena visto il nostro pianeta, quasi 13.000 anni fa, iniziò a subire un processo di decadimento che si concluse circa 6.000 anni fa. Inoltre, ai nostri giorni, si è avviato il processo di rigenerazione della Terra, infatti, il Cavaliere dello Spazio è ritornato per annunciare l'inizio dell'aspetto introduttivo dell'Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita (accadimento succeso l'11 aprile 1997) e il ritorno dell'Età dell'Oro ancor più splendente (accadimento verificatosi il 22 dicembre 1999).

In pratica, un campo di forza, contenente un nucleo di energia, seguiva il Cavaliere dello Spazio e il 19 marzo 1997 entrò in collisione con l'aura del globo fluidico della Terra. Il campo di forza trasmutò l'aura fino al livello del Gas (accadimento succeso il 29 aprile 1997); invece il nucleo energetico – presente sull'aura – rimase in sospensione fino al 21 dicembre 2012 (solstizio

d'inverno).

Il 21 dicembre 2012 il processo alchemico riprese il suo corso in rapporto all'Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita, la "messa a terra" degli influssi magici dell'Età del Platino ancor più splendente e del Mahon di Horus-Maat.

In pratica, il nucleo penetrò (ore 11.11 UTC) l'aura e dopo aver raggiunto il globo fluidico si scisse in due frammenti; uno dei due entrò nell'Ottava Porta e raggiunse il Dio Assoluto (Azathoth sub-terrestre).

Il primo frammento trasmutò (dalle ore 11.11 UTC alle ore 24.00 UTC) il globo fluidico fino alla Condizione all'Oro. Grazie a questa particolare mutazione, l'aura e l'Angelo-Aquila – l'aspetto introduttivo dell'Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita – poterono completare (dalle ore 21.13 UTC alle ore 24.00 UTC) la loro trasmutazione: l'aura si trasmutò fino alla Condizione all'Oro e l'Angelo-Aquila divenne l'entità Horus-Maat.

Il secondo frammento trasmutò (dalle ore 11.11 UTC alle ore 24.00 UTC) il Dio Assoluto nella Dea Assoluta (Nuith sub-terrestre).

Infine, la consapevolezza della Terra (c. *e.-m.* 3 a 3), diffusa in tutto il globo terrestre, divenne più potente (c. *e.* 6).

*N.B.* – Ai nostri giorni, il Cavaliere dello Spazio è noto con il nome "Hale-Bopp".

*La Dea Assoluta*

Sappiamo che il processo di trasmutazione del Dio Assoluto (Azathoth sub-terrestre) determinò, il 22 dicembre 2012, la nascita della Dea Assoluta (Nuith sub-terrestre), costituita da tre parti: un globo di energia, un nucleo di energia e la scintilla primordiale.

In pratica, uno dei due frammenti del nucleo di energia entrò nell'ottava dimensione e si congiunse con il Dio Assoluto. Dalla loro fusione nacque la Dea Assoluta (Aoùr – c. *e.* 6).

*L'entità Horus-Maat*

Sappiamo che il processo di mutazione dell'aura della Terra determinò, l'11 aprile 1997, l'entità Angelo-Aquila che rappresenta l'aspetto introduttivo dell'Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita. Inoltre, sappiamo che il 21 dicembre 2012 si verificò la finale mutazione (dalle ore 21.13 UTC alle ore 24.00 UTC) dell'aura della Terra e così l'Angelo-Aquila si mutò; esso divenne, il 22 dicembre 2012, l'entità Horus-Maat (c. *e.* 6) che rappresenta l'Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita. In quel giorno (al primo minuto dell'ora 1 UTC) avvenne la sostituzione, all'interno del globo terrestre, dell'Uomo Divino (Giano) e della Donna Divina (Diana) con l'Uomo-Donna Divini (Horus-Maat).

*Piano magico e Piano umano*

A questo punto della nostra trattazione dobbiamo operare una distinzione tra il piano magico e il piano mondano. Con ciò voglio dire che si deve distinguere tra accadimenti che riguardano solo gli iniziati e accadimenti che riguardano la società umana. Principalmente: l'Età storica e l'Eone terrestre si collocano in rapporto al piano magico, mentre l'Era astronomica e l'Era storica si pongono in rapporto al piano mondano. In questo contesto e in senso temporale possiamo operare le seguenti distinzioni.

Piano magico.

L'Età Intermedia e L'Eone di Horus sono iniziati il 20 marzo 1904, mentre l'Età dell'Oro e l'Eone di Maat sono iniziati il 20 marzo 1982. L'Età dell'Oro ancor più splendente è iniziata il 22 dicembre 1999, e l'aspetto introduttivo del Mahon di Horus-Maat è iniziato il 20 marzo 1990. L'Età del Platino ancor più splendente e il Mahon di Horus-Maat sono iniziati il 20 marzo 2000.

L'inizio dell'Età del Platino ancor più splendente e l'avvento del Mahon di Horus-Maat sono stati annunciati nel mese di luglio del 1999 da un duplice Segnale inviato dall'Arca dell'Alleanza Celeste.

In pratica, nel cielo di Roma (la sera di lunedì 19) apparve una Sfera di energia bianca che sfrecciò in direzione ovest-est e nel cielo di Ravenna (la sera di sabato 31) apparve un'altra Sfera di energia bianca che sfrecciò in direzione ovest-est. Sono questi dei campi di forza (*theerium*) che possono manifestarsi in rapporto ai sette colori fondamentali (viola, indaco, azzurro, verde, giallo, arancione, rosso) che vanno a comporre la luce bianca.

Piano umano.

L'Era dell'Acquario (nell'immagine di un Uomo oppure di una Donna) è iniziata tra il 28 giugno e il 4 agosto 1995, mentre l'Era storica (nuova Epoca storica) è iniziata, come profetizzato dagli antichi maya, il 22 dicembre 2012. L'aspetto introduttivo dell'Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita è iniziata l'11 aprile 1997, mentre l'Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita è incominciata il 22 dicembre 2012.

*La messa a terra*

Ora, ciò che più mi preme evidenziare è il fatto che gli influssi magici dell'Età del Platino ancor più splendente e del Mahon di Horus-Maat sono stati "messi a terra", cioè si sono manifestati sul piano mondano. E la "messa a terra" può avvenire seguendo la *via lunga* oppure seguendo la *via breve*. La *via lunga* l'abbiamo presa in considerazione nell'ambito dei dodici accadimenti naturali che devono ancora realizzarsi, affinché la trasformazione della Terra sia completa. Invece la *via breve* implica l'azione, all'interno del nostro pianeta, del Serpente di Platino: esso ha il potere di riconnettere interamente il pianeta alla Luce connettiva dell'universo e il potere di mutare totalmente la bolla di *proto-energia* a forma sferica della Terra.

*La congiuntura tra il mondo magico e il mondo mondano*

Come abbiamo appena visto esistono due modi di procedere: uno lungo e uno breve. Seguendo quello breve, certamente più

potente ma anche più traumatico, si attuerebbe in brevissimo tempo la congiuntura completa tra i due mondi, il magico e il mondano, ma quali sono le indicazioni di tale congiuntura? Possiamo rispondere che abbiamo due indicazioni: una in senso astronomico-astrologico e una in senso magico.

In senso astronomico-astrologico, la Terra compie un ciclo di precessione in 25.776 anni e in esso ognuno dei 12 segni zodiacali dura, mediamente, 2.148 anni (lo zodiaco è diviso in 12 settori di 30 gradi ciascuno). Astronomicamente, i più recenti calcoli non ci consentono di datare con precisione l'anno in cui il meridiano della stella "a 113" *in lino piscium* passa attraverso il punto vernale. Pertanto possiamo solo affermare che il Pesce settentrionale o orientale è stato raggiunto dal punto vernale tra il 158 e il 145 avanti Cristo e ciò significa, astrologicamente, che l'Era dell'Acquario nell'immagine di un Uomo o di una Donna si situa tra il 1990 e il 2003. Però, analizzando le più precise mappe stellari (quelle militari) e prendendo in considerazione una certa stella della costellazione dell'Acquario, possiamo fissare l'entrata nell'Era dell'Acquario tra il 28 giugno e il 4 agosto 1995, e ciò ci consente di dichiarare che il Pesce settentrionale o orientale è stato raggiunto dal punto vernale nel 153 a.C., considerando un arco di tempo di 2.148 anni (arco di tempo prettamente arbitrario, poiché varia secondo la grandezza di ciascuna costellazione). Questa indicazione ci permette di comprendere che l'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita non può essere considerato da un punto di vista astronomico o astrologico, poiché l'entrata in una specifica Era può verificarsi solamente una volta nell'arco di 25.776 anni. Pertanto, sul piano mondano, l'entrata nell'Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita coincide con l'Era storica.

In senso magico, nel Punto IV della Prefazione al *Liber AHBH* viene detto: "XXI-III-LXXVIII è la Data. Da questo momento fino al XXI-III-XCVI il Mondo subirà un Travaglio quale non lo ha mai subìto". Ciò significa che la Terra subirà un Travaglio in un periodo compreso tra il 21 marzo 1982 e il 21 marzo 2000. Però l'equinozio di primavera del 1982 cade il giorno 20 e così

pure nel 2000, pertanto avrebbe dovuto essere scritto: "XX-III-LXXVIII" e "XX-III-XCVI". Cosa nasconde questo errore? Appare evidente che nel *Liber AHBH* si vuole celare la data esatta del momento culminante del Travaglio della Terra. Questa data è quella del 21 dicembre 2012.

I nostri calcoli, in rapporto alle pubblicazioni del *Liber Legis* e del *Liber AHBH*, c'indicano la data del 21 dicembre 2012 – XXI-XII-XII del Mahon di Horus-Maat – come il momento culminante del Travaglio della Terra, allo scopo di realizzare, il giorno seguente, la congiuntura tra il mondo magico e quello mondano, momento che coincide con i calcoli degli antichi maya.

*La trasposizione del mondo magico in quello mondano*

Gli antichi maya c'indicano la data del 22 dicembre 2012 come l'inizio della nuova Era storica, la nuova Epoca storica che segna il Ritorno della Fenice. È questa l'araba Fenice, l'uccello del ritorno ciclico, colei che risorge dalle proprie ceneri.

Gli antichi egizi concepivano la Fenice su due livelli: celeste e divino. Sul piano celeste veniva identificata nella costellazione di Orione, mentre sul piano divino veniva identificata nel dio Horus, il falco. Pertanto il falco era l'uccello del ritorno ciclico, colui che ritorna dopo mezzo ciclo precessionale di 12.888 anni, dal sorgere dell'Era del Leone (10.893 a.C.) al sorgere dell'Era dell'Acquario (1995 d.C.) o più esattamente all'inizio dell'Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita (2012 d.C.).

Dunque, da un punto di vista temporale, il 22 dicembre 2012 segna l'inizio della nuova Era storica e dato che l'Era dell'Acquario nell'immagine dell'Ermafrodita non può essere considerata da un punto di vista astronomico o astrologico, essa è stata "messa a terra"... la trasposizione del mondo magico in quello mondano, in altre parole, la "messa a terra" degli influssi magici dell'Età del Platino ancor più splendente e del Mahon di Horus-Maat.

A conclusione di questo capitolo voglio sottolineare che per

gli antichi maya e pure per noi il 21 dicembre 2012 è la data che sancisce la fine del Tempo dell'uomo... e questa fine troverà la sua apoteosi nel sacro incontro tra gli Eletti (i Figli del Sole) e gli Angeli (i Bellatrixiani). Questo incontro, che avverrà nel Giorno della Sacra Adunanza, sarà caratterizzato dall'apertura della Grande Montagna (Cupola Mobile). Una Grande Luce si manifesterà agli Eletti e dalla sua profondità luminosa apparirà una moltitudine di Angeli per condurli nella Città degli Dei.

# 3

# Vita, Forza, Morte, Immortalità

Il flusso del pensiero logico c'induce ad affermare che il nostro universo ha avuto inizio e che un giorno avrà fine, dunque due cicli: vita e morte. Ma com'è nato il nostro universo? È nato dall'esplosione di una "palla di materia concentrata" al centro dello Spazio vuoto... e prima della sua nascita e dopo la sua morte un eterno nulla? No! È illogico. E allora il flusso del pensiero logico ci porta a dichiarare: prima del nostro universo infiniti universi e dopo il nostro universo infiniti universi. È questa l'affermazione illogica – per questo trascendentale – del non-inizio e della non-fine.

## Vita

L'universo è energia e l'energia è vita. L'energia dell'universo deve essere intesa in due modi: atomica e non-atomica.

### *L'energia atomica*

Nell'universo è presente l'energia atomica: la Luce connettiva, la materia oscura, la materia densa, la materia intensificata e la materia concentrata.

La Luce connettiva (tra il terzo e il quarto livello di densità) è un flusso continuo di Luce – consapevolezza continua – che connette tutti i corpi celesti e tutte le forme di vita.

La materia oscura (tra il terzo e il quarto livello di densità) è la quinta essenza – etere – della materia densa.

La materia densa (quarto livello di densità) si manifesta in cinque stati di aggregazione: gassoso, fluido, liquido, plasmatico e solido.

La materia intensificata (tra il quarto e il quinto livello di densità) è l'intensificazione – stelle di gran massa – della materia densa.

La materia concentrata (quinto livello di densità) è la massima concentrazione – buchi neri – della materia densa.

*L'energia non-atomica*

Nell'universo è presente – a livello *sottile* – l'energia non-atomica: l'energia e la *proto-energia*.

La prima è l'energia Od-Ob *elettro-magnetica* e la seconda è l'energia primordiale oscura-luminosa. Inoltre, la Quinta Essenza della prima è l'energia Aoùr *electromatica* e la Quinta Essenza della seconda è l'energia primordiale totale.

*Orgone, Prana, Vhrill, Eyrek, Chi-yan*

Sappiamo che la vita sulla Terra si rinnova e si sviluppa solo tramite la combinazione di più fattori, come il calore, l'acqua e la luce. E la luce solare contiene dei corpuscoli atomici denominati "ioni", carichi di elettro-magnetismo positivo (cationi) e negativo (anioni). Ora si deve sapere che dall'interazione degli ioni positivi e degli ioni negativi nascono – a livello *sottile* – i corpuscoli non-atomici (ioni androgini) denominati "catanioni", carichi di *electrom*. Inoltre, l'unione dei catanioni produce un grumo di energia, l'Orgone bianco di vita.

L'Orgone bianco di vita – Quinta Essenza – a contatto con tre elementi (aria, fuoco, acqua) subisce delle trasformazioni e

a contatto con il quarto elemento (terra) subisce una variazione. In pratica, l'Orgone di vita – a contatto con i Quattro Elementi – diventa Prana bianco (c. *e.-m.* 3 a 3), Vhrill rosso (c. *e.-m.* 2 a 1), Eyrek azzurro (c. *e.-m.* 1 a 2) e Chi-yan giallo (c. *e.* 6).

Inoltre, l'energia *sottile* (Prana, Vhrill, Eyrek, Chi-yan) dei Quattro Elementi è la stessa che costituisce i quattro nuclei di forza presenti nella Terra e nell'anatomia *sottile* dell'uomo.

*Il rapporto energetico tra la Terra e l'uomo*

La Terra è un essere consapevole, la cui consapevolezza (c. *e.-m.* 3 a 3) è diffusa in tutto il globo terrestre. Essa è rivestita dal piano fluidico emanante un'irradiazione energetica (aura) e inglobata in un'enorme bolla di *proto-energia*. Analogamente, l'uomo è un essere cosciente, la cui coscienza (c. *e.-m.* intensificata 3 a 3) risiede nella ghiandola pineale. Egli è rivestito dal corpo fluidico emanante un'irradiazione energetica (aura) e inglobato in una bolla di *proto-energia*.

*La Barretta bianca*

Sappiamo che il concetto di "vita" è simboleggiato da una barretta bianca di *theerium* (Condizione all'Oro) che venne creata dai Lomariani – circa 600.000 anni fa – per la civiltà di Iperborea e gli Iperborei utilizzarono la barretta bianca all'interno di un tempio... il Tempio Bianco. In seguito, dopo la scomparsa della civiltà di Iperborea, la barretta passò alla civiltà di Mu, poi alla civiltà di Lemuria e infine alla civiltà di Atlantide. Queste civiltà utilizzarono la barretta sempre all'interno di un tempio (Tempio Bianco).

Infine, nel VI secolo a.C., la barretta bianca irradiò la sua energia a Siddharta Gautama Shakyamuni che entrò nello stato mentale della Quiescenza e così divenne il quarto Buddha, il fondatore del Buddhismo.

*N.B.* – La barretta bianca purifica la mente dell'uomo e il suo effetto dura circa quarantotto ore. Essa può causare, a seconda

dell'individuo, tre stati mentali: la Quiescenza, il Distacco e la Lucidità.

## Forza

Tutta la vita presente nell'universo si basa sulla forza. Ogni squilibrio nella Forza genera il decadimento energetico.

*La barretta rossa*

Sappiamo che il concetto di "forza" è simboleggiato da una barretta rossa di *theerium* (Condizione all'Oro) che venne creata dai Lomariani – circa 600.000 anni fa – per la civiltà di Iperborea. Tale barretta rafforza l'energia generativa dell'uomo e gli Iperborei la utilizzarono all'interno di un tempio… il Tempio Rosso. In seguito, dopo la scomparsa della civiltà di Iperborea, la barretta passò alla civiltà di Mu, poi alla civiltà di Lemuria e infine alla civiltà di Atlantide. Queste civiltà utilizzarono la barretta sempre all'interno di un tempio (Tempio Rosso).

Infine, nel XXI secolo d.C., la barretta rossa entrò in contatto con me. Essa m'irradiò la sua energia.

## Morte

La consumazione dell'energia è morte... la fine della vita.

*L'Orgone nero*

Sappiamo che la luce solare contiene dei corpuscoli atomici denominati "ioni", carichi di elettro-magnetismo positivo (cationi) e di elettro-magnetismo negativo (anioni). Ora si deve sapere che dall'interazione degli ioni positivi e degli ioni negativi nascono – a livello *sottile* – i corpuscoli non-atomici (ioni androgini) denominati "antanioni", carichi di *electrom* concentrato. Inoltre,

l'unione degli antanioni produce un grumo energetico, l'Orgone nero di morte.

L'Orgone nero di morte – Quinta Essenza – a contatto con i Quattro Elementi non subisce alcuna mutazione o variazione, ma si sfalda in residui filamentari che si attaccano alle persone gravemente ammalate, peggiorando il loro stato di salute.

*Il processo conosciuto come "morte"*

Quando un uomo muore, l'aura del corpo fluidico (bianco) si spegne e la coscienza assume il fluidico per staccarsi dal corpo fisico. Inoltre, il *punto di unione* della bolla di *proto-energia* (bianca) si spegne, la bolla si sfalda e la consapevolezza B si libra... ed esse vengono consumate dalle emanazioni dell'Aquila. A questo punto, dal corpo fisico dell'uomo si stacca lo Spettro grigio (proiezione diretta) e l'Ombra nera (proiezione riflessa). Infine, il suo corpo fisico subisce il processo di decomposizione e gli atomi si liberano per fluire nell'universo.

Il corpo fluidico (c. *e.-m.* 3 a 3) dell'individuo subisce il processo di disgregazione che genera le 'larve' (si aggirano sul nostro piano di esistenza) e quando la disgregazione è avanzata la coscienza (c. *e.-m.* intensificata 3 a 3) esce dal corpo e inizia ad ampliarsi fino a disgregarsi per fluire nelle onde di energia del G.A.M.U.

Lo Spettro (c. *e.-m.* intensificata 4 a 5) dell'uomo mantiene la memoria di quando quest'ultimo era in vita e dopo un lungo periodo di tempo subisce il processo di disgregazione. Esso si manifesta grazie all'esteriorizzazione dell'ego che risiede nella ghiandola pituitaria dell'uomo. L'ego si forma dall'interazione dell'energia mentale positiva (c. *e.-m.* 3 a 3) con l'energia psichica negativa (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2).

L'Ombra (priva di carica) dell'uomo mantiene la memoria di quando quest'ultimo era in vita e dopo un lungo periodo di tempo si disgrega. Essa si manifesta grazie all'esteriorizzazione dell'energia psichica negativa (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2) raccolta nell'inconscio personale e privata di carica nell'istante della morte

dell'individuo.

*N.B.* – Le antiche civiltà possedevano la conoscenza del "Regno dei morti" e il defunto era consapevole del viaggio che lo attendeva. Nella nostra civiltà, invece, questa conoscenza è andata perduta.

*Il Centro del Mondo*

La Tradizione Primordiale si fonda sulla conoscenza del Centro del Mondo. Tale 'centro' viene concepito a due livelli: sulla superficie terrestre (Ombelico del Mondo) e nella profondità terrestre (Cavità del Mondo). Uno è collocato in una zona della Terra, nel centro della quale si trova la città di Trieste (Italia); l'altro è situato in una zona sotterranea della Terra, nel centro della quale, in superficie, vi è la città di Herat (Afghanistan).

*N.B.* – Nella Tradizione Primordiale il concetto di "Regno sotterraneo" (Centro Supremo celato) è sempre connesso all'idea di "Regno dei morti".

*La Barretta nera*

Sappiamo che il concetto di "morte" è simboleggiato da una barretta nera di *theerium* (Condizione all'Oro) che venne creata dai Lomariani – circa 600.000 anni fa – per la civiltà di Iperborea e gli Iperborei utilizzarono la barretta nera all'interno di un tempio... il Tempio Nero. In seguito, dopo la scomparsa della civiltà di Iperborea, la barretta passò alla civiltà di Mu, poi alla civiltà di Lemuria e infine alla civiltà di Atlantide. Queste civiltà utilizzarono la barretta sempre all'interno di un tempio (Tempio Nero).

Infine, nel IV secolo a.C., la barretta nera irradiò la sua energia a Dmura, un afghano che, sotto l'influsso della barretta, si recò in Tibet. Lì venne conosciuto come Shen-rab, il fondatore del Bon-Shen.

*N.B.* – La barretta nera emana una Fiamma verde e proietta delle entità nere che incarnano la Morte magica naturale che deve

essere affrontata e vinta.

## Immortalità

L'immortalità non è contemplata nell'ambito del processo naturale, dunque nasciamo solo per morire? No! Veniamo al mondo per affrontare la grande prova: vincere la Morte e diventare Immortali... una conquista che può essere realizzata con l'apporto di certe componenti che possiamo definire "tecnologiche".

### *La Barretta verde*

Sappiamo che il concetto di "immortalità" è simboleggiato da una barretta verde di *theerium* (Condizione all'Oro) che venne creata dai Lomariani – circa 600.000 anni fa – per la civiltà di Iperborea e gli Iperborei utilizzarono la barretta all'interno di un tempio... il Tempio Verde. In seguito, dopo la scomparsa della civiltà di Iperborea, la barretta passò alla civiltà di Mu, poi alla civiltà di Lemuria e infine alla civiltà di Atlantide. Queste civiltà contattarono l'entità verde sempre dentro un tempio (Tempio Verde).

Infine, nel VI secolo a.C., l'entità verde contattò Li Erh – un cinese originario dello stato feudale meridionale di Ch'u – per trasmettergli alcune conoscenze. Così Li Erh divenne Lao-Tze, il fondatore del Taoismo. La leggenda ci narra che abbandonò la Cina e che si rifugiò nella Montagna di Giada abitata da Immortali.

*N.B.* – La barretta verde sprigiona un'energia verde che assume la forma di un'entità femminile.

### *La Cupola Divina*

La Cupola Divina venne fatta dai Lomariani – circa 600.000 anni fa – per la civiltà di Iperborea e gli Iperborei celarono le conoscenze pertinenti ad essa in un tempio... il Tempio Rosso.

Poi, dopo la scomparsa della civiltà di Iperborea, le conoscenze della Cupola Divina passarono alla civiltà di Mu, quindi alla civiltà di Lemuria e infine alla civiltà di Atlantide. Queste civiltà custodirono le conoscenze della Cupola Divina sempre all'interno di un tempio (Tempio Rosso).

La Cupola Divina venne fatta di energia spazio-temporale che, allo stato energetico, è di colore rosso: la combinazione dell'energia spaziale di vita (gialla) con l'energia temporale di morte (rosso scuro). Quindi venne inserita in un campo di *proto-energia* naturale. Poi, al suo centro, venne collocato l'Azathoth Divino, un'entità spazio-temporale tra il terzo e il quarto livello di densità. Inoltre, dalla Cupola Divina vengono emanate delle fibre della sua stessa composizione strutturale. Ogni singola fibra penetra nella bolla di *proto-energia* di ogni singolo essere umano, raggiungendo la sommità della testa. Infine, attraverso ogni singola fibra, viene scaricata dell'energia spazio-temporale sul secondo centro di forza, sito sopra la testa di ogni individuo... e ciò per creare un *innesto* sopra il centro, un collegamento stabile tra la Cupola Divina e ciascun essere umano.

*Il corpo di diamante-folgore spazio-temporale*

Sappiamo che per ottenere il corpo di diamante-folgore spazio-temporale l'uomo deve entrare in stato di coma e poi realizzare l'Allineamento con la Cupola Divina. In pratica, la Proiezione riflessa di Azathoth Divino produce lo stato di coma profondo e la sua Proiezione diretta determina, tra l'individuo e la Cupola Divina, l'Allineamento (il perfetto allineamento tra il *punto di unione* e la Cupola Divina). Immediatamente dopo, l'uomo si ritrova nella Cupola Divina con il corpo di diamante-folgore spazio-temporale e lì vede, dinanzi a sé, l'Azathoth Divino.

L'Azathoth Divino comunica delle conoscenze al nuovo Immortale. Gli dice che la *struttura* del corpo di diamante-folgore spazio-temporale si trova tra il terzo e il quarto livello di densità e che essa deve venir densificata fino al quarto livello di densità (materia densa). Gli spiega che la materializzazione della *struttura*

spazio-temporale non è accessibile alla percezione normale. Gli dice che dovrà uscire dalla Cupola Divina e ritornare indietro per conquistare il quarto livello di densità... livello che otterrà nell'arco di ventiquattro ore. Infine gli rivela che al materializzarsi della *struttura* spazio-temporale corrisponde la disintegrazione – trasformazione in pura energia – del corpo fisico.

A conclusione di questo capitolo voglio sottolineare che gli Uomini dell'Età dell'Oro conseguivano l'immortalità soltanto per mezzo del supporto di una tecnologia extraterrestre... e così ottenevano il corpo di diamante-folgore spazio-temporale.

# Parte Terza

# Ordine della Stella d’Oro

# Nota introduttiva

L’1 gennaio 1978 fondai la Grande Confraternita Rossa e il 21 marzo 1979 venne notificata. Tale Confraternita, nota come “Aoùr Astrum Aureum”, comprendeva tre Ordini e il Tempio dei Tredici Raggi, costituito da quattro livelli (tre esterni e uno interno).

Primo Ordine.
Ordine dell’Alba d’Oro.
Massoni (Incogniti Operativi):
Probationer, Neophita, Initiator Minor, Initiator, Initiator Maior, Adeptus Minor, Adeptus, Adeptus Maior.

Il Portale.
Dominus Liminis.

Secondo Ordine.
Ordine della Rosa d’Oro.
Templari (Superiori Incogniti):
Magister Minor, Magister, Magister Maior.

L’Abisso.
Infans Hiatus.

Terzo Ordine.
Ordine della Stella d’Oro.
Fratelli della Luce (Capi Segreti):

Magus Minor, Magus, Magus Maior, Sacerdos.

La Grande Confraternita Rossa è nota come l'Ordine della Stella d'Oro, la Stella a Dodici punte.

# 1

# Probationer

Il concetto di Probationer ha due aspetti: studente e novizio.

**Studente**

Lo studente ha il compito di acquisire una conoscenza teorica della magia e in tal senso viene indicato lo studio della mia Trilogia Magica.

**Novizio**

Il novizio ha il compito di tenere un diario e di eseguire tre pratiche.

*Diario*

Il diario permette al novizio di dedicarsi a una maggiore conoscenza di se stesso per mezzo dell'introspezione. Nel diario egli deve annotare tutti gli aspetti positivi e negativi della sua "anima", e per farlo dovrà assumere un atteggiamento severo nei propri confronti.

*Rilassamento fisico*

La prima pratica consiste nell'apprendere come eseguire un perfetto rilassamento fisico.

Il novizio deve distendersi su un lettino, in posizione supina. Deve porsi in uno stato mentale particolare, un pensiero passerà nella sua mente, quello d'immobilizzare il suo corpo fino a non percepirlo più. Inizierà a rilassare i muscoli dei piedi e delle gambe, quindi rilasserà quelli delle braccia e continuerà con l'addome, il busto, il collo e la testa. A questo punto, il suo corpo sarà totalmente rilassato e non lo percepirà più. Dovrà mantenersi in questa condizione per alcuni minuti e dopo – mediante un comando mentale – ritornare allo stato normale.

*Sperimentazione dell'energia vitale*

La seconda pratica consiste nell'apprendere come suscitare e concentrare in se stessi l'energia vitale.

Il novizio deve porsi di fronte a uno specchio e immaginare di trovarsi al centro dell'universo. Deve alzare le braccia a forma d'arco e visualizzare, con tutta la forza della sua volontà, di assorbire l'energia vitale dell'intero cosmo.

Proverà la dolce e piacevole sensazione di quel formicolio che, a volte, nasce spontaneamente quando si ascolta una musica particolarmente bella. Deve far nascere questa sensazione dalla base della colonna vertebrale e, guidandola con la volontà, portarla all'apice della testa fino a che ne sia del tutto inondata. Continuerà con questo esercizio fino a quando riuscirà a suscitare tale forza-sensazione solo con il pensiero.

*Coscienza desta durante lo stato di sonno*

La terza pratica consiste nel mantenere la coscienza desta durante lo stato di sonno.

Il novizio deve formulare, alla sera prima di addormentarsi, il seguente pensiero: “Mantengo desta la coscienza durante il sonno, mentre sto sognando io so che questo è un sogno”. È importantissimo che immagini – tanto da esserne realmente convinto – che il suo desiderio si sia già realizzato e sia divenuto realtà.

# 2

# Neophita

Il Probationer sceglie un nome magico, esegue il rituale di auto-iniziazione oppure d'iniziazione e diventa "Neophita" ("nuova pianta"), colui che nasce a nuova vita.

**Rituale di auto-iniziazione a Neophita**

L'aspirante Neophita sceglie un nome magico. E dopo averlo scelto potrà auto-iniziarsi se opera da solo.

*Rituale di auto-iniziazione a Neophita*

1. Siedi a terra e incrocia le gambe.
2. Visualizza di essere chiuso in un cilindro.
3. Immagina che sopra la tua testa ci sia un globo di fuoco che contiene, al centro, il tuo nome magico.
4. Fa' scendere il globo fiammeggiante fino ad avvolgerti, il nome dovrà collocarsi all'altezza del petto.
5. Mentre sei avvolto dal globo infuocato percepisci calore tutto attorno a te.
6. Pronuncia ad alta voce, per tre volte, il nome magico che hai scelto.

7. Comprimi il globo fino a ridurlo a una piccola sfera, che rimarrà inserita al centro del tuo petto.

8. Dissolvi, mentalmente, il cilindro.

*N.B.* – L'auto-iniziazione è irrevocabile, poiché pone l'aspirante nella condizione in cui la sua trasformazione diviene l'unico reale scopo della sua vita.

## Rituale d'iniziazione a Neophita

L'aspirante Neophita sceglie un nome magico. E dopo averlo scelto verrà purificato, consacrato e legato con un giuramento, quindi verrà iniziato alla formula del Neophita.

*Rituale d'iniziazione a Neophita*

1. L'aspirante Neophita (indossa una tunica nera) viene accompagnato dalla sua guida (indossa una tunica bianca) sulla soglia del tempio, ove l'aspettano i due testimoni.

2. Il primo testimone (indossa una tunica bianca) è collocato a sinistra dell'aspirante e gli asperge sulla sommità del capo alcune gocce dell'acqua santa, dicendo: "Io ti purifico, io ti bagno con l'acqua santa dell'amore".

3. Il secondo testimone (indossa una tunica nera) è collocato a destra dell'aspirante e con il pollice della mano destra, unto nell'olio sacro, gli traccia una X al centro della fronte, dicendo: "Io ti consacro, io accendo in te il fuoco sacro della forza".

4. I due testimoni, parlando simultaneamente, pronunciano le seguenti parole: "Sei disposto in nostra presenza a giurare solennemente di dedicare tutto te stesso alla realizzazione della Grande Opera?".

5. L'aspirante, dopo aver risposto affermativamente, viene introdotto (da ovest) nel tempio e vede davanti a sé il Signore dell'Est che indossa una tunica rossa e che tiene nella mano destra la bacchetta.

6. Il Signore dell'Est punta la bacchetta verso il centro della

fronte dell'aspirante e gli conferisce la volontà, dicendo: "Fa' ciò che vuoi, sarà tutta la Legge. Thelema, volere".

7. L'aspirante, ruotando in senso antiorario, si volge a nord e vede davanti a sé la Signora del Nord che indossa una tunica bianca e che sorregge con la mano sinistra la coppa.

8. La Signora del Nord solleva la coppa verso il cuore dell'aspirante e gli conferisce l'amore, dicendo: "Amore è la legge, amore sotto la volontà. Agapé, sapere".

9. L'aspirante, ruotando in senso antiorario, si volge a sud e vede davanti a sé il Signore del Sud che indossa una tunica nera e che stringe con entrambe le mani la spada.

10. Il Signore del Sud punta la spada verso la base della colonna vertebrale dell'aspirante e gli conferisce la forza, dicendo: "Ogni uomo e ogni donna è una stella. Bia, osare".

11. L'aspirante, ruotando in senso antiorario, si rivolge a est e il Signore dell'Est gli dice: "Sei stato iniziato alla volontà, all'amore e alla forza. Al volere, al sapere, all'osare. Ora tu devi tacere. Non dovrai far menzione a nessuno delle sensazioni che hai percepito nella tua iniziazione, potrai comunicarle solo a chi l'abbia già sostenuta. La tua iniziazione è irrevocabile. Dovrai mantenere con i membri dell'Ordine rapporti benevoli e di reciproco aiuto. La tua trasformazione è l'unico reale scopo della tua vita".

*N.B.* – Ogni tentativo da parte dell'iniziato di osteggiare i membri del proprio Ordine verrà tarpato con l'invio della corrente punitiva, corrente composta da energia dell'Abisso (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2) e da cristalli trasparenti (c. elettrica 1). La corrente punitiva è collegata al demone tormentatore che esercita il suo influsso, esterno-interno, su colui che viene punito.

Il significato del rituale.

La guida, che conduce l'aspirante sulla soglia del tempio, rappresenta il legame magico tra l'oscurità e la luce ed è colui che porta l'aspirante verso la nuova vita.

La soglia del tempio rappresenta quel particolare momento in cui il tempo è fermo, quel momento in cui l'aspirante passa

attraverso la triplice fase (purificazione, consacrazione, giuramento) per diventare Neophita.

I due testimoni che attendono sulla soglia rappresentano le due colonne del tempio di Salomone: il primo simboleggia la colonna "Jàkin" (bianca) e il secondo la colonna "Bohàs" (nera). La colonna Jàkin si pone in rapporto alla corrente di proiezione dell'energia magica chiamata "Od" e la colonna Bohàs in rapporto alla corrente di attrazione dell'energia magica chiamata "Ob".

Sulla soglia del tempio, l'aspirante viene purificato, consacrato e legato con un giuramento magico.

La purificazione dell'aspirante rappresenta l'amore attivo, cioè l'amore puro che egli riceve. Per tale motivo vengono fatte cadere alcune gocce d'acqua benedetta sulla sommità della sua testa.

La consacrazione dell'aspirante rappresenta la forza attiva, cioè il fuoco sacro della forza che gli viene acceso. Per tale motivo viene unto con l'olio sacro il centro della sua fronte.

Il giuramento dell'aspirante rappresenta la volontà attiva, cioè l'espressione reale (reale = regale) della sua volontà che lo lega al compimento della Grande Opera.

I due testimoni pronunciano, simultaneamente, le parole del giuramento magico per rappresentare, simbolicamente, il portale di luce posto tra le due colonne del tempio. Il portale di luce (rosso) rappresenta l'unione delle due colonne ed è in rapporto alla corrente magica chiamata "Aoùr", la risultante delle correnti "Od" e "Ob".

L'aspirante, dopo aver risposto affermativamente al giuramento magico, viene introdotto nel tempio, l'universo magico del mago. Egli entra da ovest, punto cardinale collegato – nella religione egiziana – con il regno dei morti, il regno dell'oscurità. Pertanto egli è colui che, uscendo dall'oscurità, si dirige verso est, dove sorge la luce.

L'aspirante, entrato nel tempio, vede davanti a sé il Signore dell'Est che indossa una tunica rossa e che tiene nella mano destra la bacchetta. Il rosso della tunica e la bacchetta simboleggiano la volontà. Inoltre la mano destra e la bacchetta rappresentano

l'elemento maschile, e la bacchetta è pure il simbolo del phallus (pene).

Il Signore dell'Est conferisce all'aspirante la volontà. Egli punta la bacchetta verso il centro della fronte dell'aspirante e pronuncia la frase magica: "Fa' ciò che vuoi, sarà tutta la Legge. Thelema, volere". Questa frase parte dal presupposto che la divinità – Dio – non si trova più all'esterno dell'uomo, come nel vecchio Eone di Osiride, bensì all'interno, pertanto il nucleo centrale dell'uomo è la vera Volontà (thelema è volontà in greco). Colui che la scopre e la attua è un thelemita, quindi non vi potrà essere altra legge che "Fa' ciò che vuoi". La parola *volere* è la prima dei quattro verbi della Magia.

L'aspirante, ruotando in senso antiorario, si volge a nord e vede davanti a sé la Signora del Nord che indossa una tunica bianca e che sorregge con la mano sinistra la coppa. Il bianco della tunica e la coppa simboleggiano l'amore. Inoltre la mano sinistra e la coppa rappresentano l'elemento femminile, e la coppa è pure il simbolo della kteis (vagina).

La Signora del Nord conferisce all'aspirante l'amore. Ella solleva la coppa verso il cuore dell'aspirante e pronuncia la frase magica: "Amore è la legge, amore sotto la volontà. Agapé, sapere". Questa frase parte dal presupposto che la legge primaria dell'universo è "amore" – come unione degli opposti – e l'amore (agapé è amore in greco) deve essere diretto magicamente dalla volontà. La parola *sapere* è la seconda dei quattro verbi della Magia.

L'aspirante, ruotando in senso antiorario, si volge a sud e vede davanti a sé il Signore del Sud che indossa una tunica nera e che stringe con entrambe le mani la spada. Il nero della tunica e la spada simboleggiano la forza. Inoltre le mani congiunte (le forze naturali opposte ed equilibrate), che stringono la spada, rappresentano l'elemento ermafrodito e la spada è pure il simbolo del phallus.

Il Signore del Sud conferisce all'aspirante la forza. Egli punta la spada verso la base della spina dorsale dell'aspirante e pronuncia la frase magica: "Ogni uomo e ogni donna è una stella.

Bia, osare". Questa frase parte dal presupposto che nell'uomo e nella donna vi è una forza (bia è forza in greco), un centro reale (regale), la vera Volontà che deve essere scoperta e attuata individualmente. Come la stella ha un movimento e una traiettoria propria, così l'uomo e la donna, proprio come essa, devono seguire solo la loro vera Volontà. La parola *osare* è la terza dei quattro verbi della Magia.

L'aspirante, ruotando in senso antiorario, si rivolge a est e il Signore dell'Est gli dice che è stato iniziato alla volontà, all'amore e alla forza; al volere, al sapere, all'osare. Ora deve tacere. Poi, il Signore dell'Est esorta l'aspirante a non comunicare agli altri aspiranti quali sono state le sensazioni percepite nell'iniziazione per non suggestionarli. Egli può comunicare le proprie sensazioni solo a coloro che hanno già sostenuto l'iniziazione. La parola *tacere* è la quarta dei quattro verbi della Magia.

Infine, il Signore dell'Est informa l'aspirante che l'iniziazione non può essere abiurata e che deve mantenere rapporti benevoli con gli altri membri dell'Ordine. Dopo avergli spiegato che l'iniziazione è l'unico reale scopo della sua vita viene accolto nell'Ordine quale Neophita.

# 3

# Initiator Minor

Al primo grado l'iniziato sceglie un nome magico, si procura gli strumenti magici, ottiene il controllo totale del suo corpo e della sua mente, compie le adorazioni e rinnega il cristianesimo storico.

## Strumenti magici

L'iniziato costruisce gli strumenti magici. Essi sono posti in rapporto ai gradi iniziatici, iniziando dal primo grado (Initiator Minor) fino ad arrivare al diciottesimo (Ipsissimus Maior).

Gli strumenti magici vanno purificati, consacrati e iniziati.

### *Purificazione*

La purificazione degli strumenti magici si compie con l'acqua purificata – acqua santa – che simboleggia l'elemento acqua.

Nello spargere l'acqua purificata sullo strumento dite: "Io ti aspergo, io ti rendo mondo".

Per purificare l'acqua prendete dell'acqua distillata, gettate su di essa un po' di sale magico e dite: "Io ti benedico, io ti rendo monda".

L'acqua santa va contenuta in un'ampolla di vetro.

Il sale – affinché diventi magico – deve passare attraverso la triplice operazione: purificazione, consacrazione e iniziazione.

Per purificare il sale, pronunciate: "Io ti purifico, io ti rendo mondo da ogni imperfezione".

Per consacrare il sale, pronunciate: "Io ti consacro, io accendo in te il fuoco sacro".

Per iniziare il sale, pronunciate: "Io t'inizio, io ti trasmetto la forza, l'amore e la volontà".

Il sale magico va contenuto in una ciotola di legno.

*Consacrazione*

La consacrazione degli strumenti magici si compie con l'olio sacro che simboleggia l'elemento fuoco.

Tracciate sullo strumento una X, con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, e dite: "Io ti ungo, io accendo in te il fuoco sacro".

Per consacrare l'olio prendete dell'olio di oliva e dite: "Io ti consacro, io accendo in te il fuoco sacro".

L'olio sacro va contenuto in un'ampolla di vetro.

*Iniziazione*

L'iniziazione si compie con la parola che simboleggia l'elemento aria e con l'immaginazione – visualizzazione mentale – che simboleggia l'elemento terra.

Visualizzate tutto attorno allo strumento dell'energia radiante colorata e dite: "Io t'inizio, io ti trasmetto, la forza, l'amore e la volontà".

*Libro e lamen*

Il libro simboleggia la continuità dell'opera del mago e in esso si deve scrivere in bella calligrafia, leggibile al lume di candela.

Nel libro si devono registrare le date, le ore, le sensazioni e i risultati delle operazioni magiche. In esso si devono riportare gli esercizi, il rituale di auto-iniziazione o d'iniziazione a Neophita, la purificazione, la consacrazione e l'iniziazione degli strumenti magici, le pratiche magiche e i cerimoniali magici.

Il libro deve essere avvolto in una stoffa nera – purificata e consacrata – e riposto in un luogo sicuro.

Il lamen – a forma di mandorla mistica – simboleggia la realizzazione della Grande Opera "messa a terra".

Il lamen è un sigillo disegnato dal mago. In esso vengono riposte tutte le chiavi segrete del mago, tutto ciò che egli è, tutto ciò che è diventato. Pertanto il lamen deve essere modificato nel tempo, poiché è lo specchio vivente della trasformazione del mago.

Il lamen va attaccato sulla copertina del libro.

*N.B.* – Il libro corrisponde al primo grado iniziatico mentre il lamen all'ultimo. Nel libro si registra, fin dall'inizio e in modo continuato, il lavoro svolto dal mago, mentre il lamen raffigura l'acquisizione di ogni grado. Pertanto il libro rappresenta lo sviluppo iniziatico del mago, mentre il lamen la sua realizzazione, e per tale motivo il lamen deve essere modificato alla fine d'ogni grado iniziatico. Inoltre il segreto dell'interazione tra il libro e il lamen si svela all'ultimo grado, quando il mago ottiene la realizzazione finale... il libro si fonde nel lamen diventando tutt'uno con esso.

*Coppa*

La coppa simboleggia la comprensione del mago e in essa è contenuta l'acqua santa.

La coppa va sorretta sempre con la mano sinistra.

La coppa deve essere avvolta in una stoffa nera – purificata e consacrata – e riposta in un luogo sicuro.

*Pugnale*

Il pugnale serve per tracciare il cerchio magico e altri simboli. Inoltre viene usato nei rituali sacrificali e nel bando delle entità negative.

Il pugnale va impugnato sempre con la mano destra.

Il pugnale deve essere avvolto in una stoffa nera – purificata e consacrata – e riposto in un luogo sicuro.

*Pentacolo*

Il pentacolo – o pantaclo – simboleggia il corpo fisico del mago e deve contenere le concezioni del cerchio e del punto (oppure della X), come emblemi della Grande Opera. Esso viene usato come arma difensiva, poiché ha la capacità di assorbire e scaricare a terra le energie indesiderate.

Il pentacolo deve essere fatto in oro e va portato al petto, sostenuto da una catenella d'oro.

*Bacchetta*

La bacchetta simboleggia la volontà del mago e con essa egli compie la Grande Opera.

La bacchetta va tenuta sempre nella mano destra.

La bacchetta deve essere avvolta in una stoffa nera – purificata e consacrata – e riposta in un luogo sicuro.

*Forca*

La forca – tridente – viene usata nelle evocazioni per dominare le entità demoniache che si mostrano recalcitranti e si rifiutano di obbedire.

La forca va impugnata sempre con la mano destra e va conficcata tra i carboni ardenti del turibolo.

La forca deve essere avvolta in una stoffa nera – purificata e consacrata – e riposta in un luogo sicuro.

*Lampada*

La lampada – lanterna a olio – simboleggia la luce dei sentimenti puri e la sua luce allontana tutte le entità negative.

La lampada viene sospesa – tramite un sostegno superiore – esattamente sopra e al centro dell'altare per illuminare il tempio.

*N.B.* – Nell'Ordine iniziatico questo strumento viene fatto solamente dal Capo dell'Ordine, poiché essendo uno l'altare è anche una la lampada.

*Spada*

La spada simboleggia la forza del mago e con essa egli domina le entità negative.

La spada va impugnata con la mano destra, tranne quando si usa assieme alla bacchetta. In questo caso la spada viene impugnata con la mano sinistra.

La spada deve essere avvolta in una stoffa nera – purificata e consacrata – e riposta in un luogo sicuro.

*Candelieri*

I candelieri sono collocati sull'altare e servono per leggere, tramite la luce delle candele, nel libro. La candela bianca viene collocata sul candeliere posto alla destra del mago, mentre la candela nera sul candeliere posto alla sinistra.

*N.B.* – Nell'Ordine iniziatico questo strumento viene fatto soltanto dal Capo dell'Ordine, poiché essendo uno l'altare non vi possono essere più di due candelieri.

*Corona*

La corona simboleggia il compimento della Grande Opera del mago.

La corona viene posta sopra la testa del mago.

La corona deve essere avvolta in una stoffa nera – purificata e consacrata – e riposta in un luogo sicuro.

*Vesti*

Tre sono le tuniche principali: la nera, la bianca e la rossa. Esse rappresentano le tre fasi principali dell'opera alchemica.

Le tuniche vanno indossate a seconda del tipo di operazione che si vuole effettuare.

La tunica nera ha un cappuccio totale con la sola apertura per gli occhi, la tunica bianca è senza cappuccio e la tunica rossa ha un cappuccio che copre il capo.

Le tuniche devono essere avvolte in una stoffa nera – purificata e consacrata – e riposte in un luogo sicuro.

*N.B.* – Il mago opera a piedi nudi, ma può anche calzare dei sandali. Essi devono essere avvolti in una stoffa nera – purificata e consacrata – e riposti in un luogo sicuro.

*Turibolo*

Il turibolo – a tre gambe – serve per contenere il fuoco sacro. Inoltre viene usato nelle invocazioni e nelle evocazioni.

Per accendere il fuoco del turibolo si adopera il carbone consacrato.

Per consacrare il carbone, pronunciate: "Io ti consacro, io accendo in te il fuoco sacro".

Per consacrare il fuoco del turibolo gettate su di esso l'incenso purificato.

Per purificare l'incenso, pronunciate: "Io ti purifico, io ti rendo mondo da ogni imperfezione".

Il turibolo va posto a est dell'altare.

*N.B.* – Nell'Ordine iniziatico questo strumento viene costruito solamente dal Capo dell'Ordine, poiché essendo uno l'altare è anche uno il turibolo.

*Campana*

La campana viene usata nei rituali magici.

La campana va tenuta con la mano destra.

La campana deve essere avvolta in una stoffa nera – purificata e consacrata – e riposta in un luogo sicuro.

*Anello*

L'anello simboleggia la realizzazione del mago, ciò che egli è diventato.

L'anello deve essere fatto in oro e va infilato sull'anulare o sul medio della mano destra.

*Altare*

L'altare simboleggia la base solida dell'opera del mago e su di esso stanno il libro, la coppa, il pugnale, la bacchetta, la forca, la spada, i candelieri e la campana. Inoltre sull'altare sta la ciotola di sale magico, l'ampolla d'acqua santa e l'ampolla d'olio sacro.

L'altare va collocato all'interno del cerchio magico.

*Cerchio*

Il cerchio simboleggia la natura della Grande Opera.

Il cerchio deve essere costituito da una doppia circonferenza rossa e dentro a quella interna è inscritta una X rossa, formata da tredici quadrati. Il cerchio va tracciato – iniziando da est – ruotando in senso orario.

Sulla prima circonferenza – quella esterna – sono collocate quattro candele rosse che illuminano il cerchio e i nomi divini (inscritti tra la circonferenza esterna e quella interna). I nomi sono scelti dal mago come protezione contro le forze delle tenebre.

La grandezza del cerchio dipende dal numero dei partecipanti. Qualora il mago operi da solo, il diametro del cerchio non deve mai essere inferiore alla sua altezza, poiché il cerchio è un cilindro energetico protettivo. Se si opera in più persone, il cerchio non deve superare i quattro metri di diametro.

Il cerchio va posto al centro del tempio.

*N.B.* – Il cerchio – all'aperto – va tracciato sulla terra con il pugnale.

*Tempio*

Il tempio simboleggia l'universo che circonda il mago ed è un luogo sacro riservato ai soli iniziati.

Le dimensioni del tempio non devono essere inferiori ai trentasei metri quadri.

*N.B.* – Il tempio – all'aperto – è la natura che circonda il mago.

## Controllo del corpo e della mente

L'iniziato ottiene il controllo totale del suo corpo e della sua mente per mezzo di quattro pratiche: le prime due consentono di realizzare una salutare condizione fisica e le ultime due di rendere stabile e concentrata la mente.

*Il controllo del corpo*

Posizione egizia del dio.

1. Siedi su una sedia.
2. Tieni diritta la testa, il collo e la schiena.
3. Tieni i piedi e le ginocchia unite, in modo che le gambe formino un angolo retto.
4. Tieni le mani appoggiate sulle cosce.
5. Tieni gli occhi chiusi.
6. Mantieni il corpo immobile per almeno dieci minuti.

*Il controllo della respirazione*

Respirazione controllata.

1. Siedi su una sedia, nella posizione egizia del dio.
2. Respira profondamente, lentamente e regolarmente.

3. Respira in questo modo per almeno dieci minuti.

*Il controllo dei pensieri*

Stabilizzazione mentale.
1. Siedi su una sedia, nella posizione egizia del dio.
2. Controlla il corpo e controlla la respirazione.
3. Osserva lo scorrere disordinato dei tuoi pensieri.
4. Controlla, in maniera ordinata, i tuoi pensieri.
5. Controlla i pensieri per almeno dieci minuti.

*Il controllo della mente*

Concentrazione mentale.
1. Siedi su una sedia, nella posizione egizia del dio.
2. Controlla il corpo e controlla la respirazione.
3. Controlla i pensieri.
4. Tieni la mente fissa su un singolo pensiero.
5. Concentra la mente su un singolo pensiero per almeno un minuto.

**Le adorazioni**

L'iniziato esegue le adorazioni. Esse sono state descritte da Aleister Crowley nel "*Liber Helios*". Le cito qui di seguito.

*Le adorazioni*

1. L'aspirante, all'Alba, saluti il Sole, volgendosi verso est e facendo il segno del suo grado. E dica a voce alta:

Salute a Te che sei Ra nel Tuo sorgere, a Te che sei Ra nella Tua forza, che attraversi i Cieli nella Tua barca al levarsi del Sole.

Tahuti è ritto a prua nel Suo splendore e Ra-Hoor è al timone.

Salute a Te che vieni dalle Dimore della Notte!

2. A Mezzogiorno, saluti il Sole, volgendosi a sud e facendo il segno del suo grado. E dica a voce alta:

Salute a Te che sei Ahathoor nel Tuo trionfo, a Te che sei Ahathoor nella Tua bellezza, che attraversi i Cieli nella Tua barca a metà del corso del Sole.

Tahuti è ritto a prua nel Suo splendore, e Ra-Hoor è al timone.

Salute a Te che vieni dalle Dimore del Mattino!

3. Al Tramonto, saluti il Sole volgendosi a ovest, facendo il segno del suo grado. E dica a voce alta:

Salute a Te che sei Tum nel Tuo tramontare, a Te che sei Tum nella Tua gioia, che attraversi i Cieli nella Tua barca al calar del Sole.

Tahuti è ritto a prua nel Suo splendore, e Ra-Hoor è al timone.

Salute a Te, che vieni dalle Dimore del Giorno!

4. Infine, a Mezzanotte, saluti il Sole volgendosi a nord, facendo il segno del suo grado. E dica a voce alta:

Salute a Te che sei Khephra nel Tuo celarti, a Te che sei Khephra nel Tuo silenzio, che attraversi i Cieli nella Tua barca nella mezzanotte del Sole.

Tahuti è ritto a prua nel Suo splendore, e Ra-Hoor è al timone.

Salute a Te che vieni dalle Dimore della Sera.

5. E dopo ciascuna di queste invocazioni tu farai il segno del silenzio, e poi compirai l'adorazione che ti è insegnata dal tuo superiore, quindi componiti nella santa meditazione.

6. Inoltre è meglio che in tali adorazioni tu assuma la Forma divina di Colui che adori, come per unirti a Lui nell'adorazione di Quello che è oltre Lui.

7. In tal modo tu ricorderai sempre la Grande Opera che hai intrapreso, e verrai rafforzato per continuarla fino al conseguimento della Pietra Filosofale, *Summum Bonum*, Vera Saggezza e Perfetta Felicità.

L'iniziato per fare l'adorazione deve scegliere l'immagine della divinità in armonia con la sua natura. Deve porre l'immagine davanti a sé e fissarla intensamente, finché l'effigie della divinità appare davanti ai suoi occhi chiusi, quindi si comporrà nella santa

meditazione, in cui deve provare un profondo amore verso la divinità e immaginare di conversare con essa.

## L'ostia di Satana

L'iniziato rinnega il cristianesimo storico (il credo aberrante della resurrezione della carne), opposto al cristianesimo gnostico (il credo della conoscenza della vera Luce). E per rinnegare il cristianesimo storico ingerisce l'ostia di Satana.

*L'ostia di Satana*

1. Procurati il sangue di qualche animale in macelleria.
2. Brucia il sangue dell'animale e fanne dei dolci.
3. Rinnega il cristianesimo storico dicendo: "Con quest'atto io rinnego il culto del Dio morente".
4. Ingerisci l'ostia di Satana.

*N.B.* – L'atto di rinnegare il cristianesimo storico non sta tanto nell'ingerire l'ostia di Satana, quanto nell'atto di volontà che si deve compiere in se stessi.

# 4

# Initiator

Al secondo grado l'iniziato sceglie un nome magico, passa attraverso una fase preparatoria, risveglia il Potere del Serpente Rosso, risveglia il Potere del Serpente Blu e sperimenta il corpo lunare. E nel caso possegga la dote della veggenza le sviluppa.

## Fase preparatoria

L'iniziato passa attraverso una fase preparatoria: equilibrio, atteggiamenti, vibrazione di nomi divini, circumambulazioni e movimenti simili, cambiamenti di posizione, colpi o rintocchi.

*Equilibrio*

Il mago realizza il proprio equilibrio nell'arredare il tempio e nel disporre correttamente gli strumenti magici sull'altare. I suoi stessi movimenti devono essere simmetrici: quando si muove verso destra deve, poi, effettuare lo stesso movimento verso sinistra e quando si muove in avanti deve, poi, arretrare.

*Atteggiamenti*

Gli atteggiamenti sono di due tipi: naturali e artificiali.

La prostrazione è un esempio del primo tipo. Il mago non si prostra mai dinanzi a nessun dio.

L'assunzione di forme divine è un esempio del secondo tipo. Il mago si identifica nel dio e ne assume l'atteggiamento.

Il mago assume le forme divine scegliendole tra le immagini degli dèi dell'antico Egitto e le imprime nella memoria. Poi immagina che l'immagine del dio coincida con il suo corpo. Si esercita fino a quando prova un senso d'identità con l'immagine della divinità.

I segni dei gradi – segni magici – sono un altro esempio del secondo tipo e vanno eseguiti in modo continuato.

1. Terra: il dio Seth che combatte.

2. Acqua-fuoco: il dio Sut-Har che unisce gli opposti.

3. Aria: il dio Shu che sostiene il cielo.

4. Acqua: la dea Hathor. Il simbolo della kteis.

5. Fuoco: il dio Horus. Il simbolo del phallus.

6. Etere: Osiride. Il dio della morte.

7. Il dio Ra.

8. Il dio Thoth.

9. Il dio Tum.

10. Set. Il figlio di Iside.

11. Iside. La madre.

12. Ra-Hoor-Khuit. Il Figlio Incoronato, Vendicatore e Conquistatore.

13. Hoor-paar-Kraat. Il dio occulto nell'Amenta.

14. Heru-ra-ha. Il Figlio Coronato e Vincitore.

15. On. La segreta saggezza della verità.

16. Osiride. Il dio nell'Amenta.

17. Heru-pa-Kraath. Il bimbo nell'uovo d'oro.

18. Harmakhu. Il dio risorto.

I segni degli elementi.

1. Terra: il dio Seth che combatte.
2. Acqua-fuoco: il dio Sut-Har che unisce gli opposti.
3. Aria: il dio Shu che sostiene il cielo.
4. Acqua: la dea Hathor. Il simbolo della kteis.
5. Fuoco: il dio Horus. Il simbolo del phallus.
6. Etere: Osiride. Il dio della morte.

I segni del potere.

7. Il dio Ra.
8. Il dio Thoth.
9. Il dio Tum.

I segni della luce.

10. Set. Il figlio di Iside.
11. Iside. La madre.
12. Ra-Hoor-Khuit. Il Figlio Incoronato, Vendicatore e Conquistatore.

Il segno delle tenebre.

13. Hoor-paar-Kraat. Il dio occulto nell'Amenta.

Il segno di colui che avanza.

14. Heru-ra-ha. Il Figlio Coronato e Vincitore.

Il segno di colui che arriva.

15. On. La segreta saggezza della verità.

Il segno di colui che muore.

16. Osiride. Il dio nell'Amenta.

Il segno del silenzio.
17. Heru-pa-Kraath. Il bimbo nell'uovo d'oro.
Il segno della rinascita.
18. Harmakhu. Il dio risorto.

*Vibrazione dei nomi divini*

1. Stai ritto con le braccia protese lungo i fianchi.
2. Scegli il nome del dio desiderato.
3. Identificati nel dio.
4. Avanza rapidamente il piede sinistro, getta in avanti il corpo e fai scattare in avanti le braccia – tenute all'altezza degli occhi – in modo da assumere la posizione (segno) del dio Horus (o di Colui che entra), e nello stesso tempo vibra il nome del dio con tutta la forza che hai in corpo.
5. Ritira il piede sinistro e posa il pollice o l'indice destro – tenendo chiuse le altre dita – sulle labbra, in modo da assumere la posizione del dio Heru-pa-Kraath (Arpocrate).

*N.B.* – Il mago vibra i nomi divini per manifestare le qualità degli dèi invocati.

*Circumambulazioni e movimenti simili*

La circumambulazione è una rotazione compiuta dal mago all'interno del cerchio magico. Essa va sempre eseguita e per il numero di volte richieste dalla natura del rito. Nell'eseguire la rotazione il passo deve essere leggero, quasi furtivo, eppure deciso, come il passo della tigre in agguato.

Il mago se compie la circumambulazione unita al segno del dio Horus – passando a oriente – sprigiona una maggiore forza magica nel cerchio. Così si genera all'interno del cerchio l'energia macrocosmica, poiché il cerchio rappresenta il Macrocosmo.

Una particolare circumambulazione è la spirale che va fatta con passo lieve e agile, quasi simile a una danza.

Esistono due modi di eseguire la spirale, uno dall'esterno all'interno e uno dall'interno all'esterno. Se compiuta nel primo

modo e in senso orario serve per invocare, invece se compiuta nel secondo modo e in senso antiorario serve per bandire.

Solitamente il mago, mentre esegue la spirale, compie delle rotazioni su se stesso nella stessa direzione della spirale.

Talvolta può accadere che egli debba ruotare, su se stesso, in senso contrario rispetto la direzione della spirale.

Se il mago esegue la spirale in senso orario e ruota in senso antiorario, l'energia invocata rimarrà all'interno del cerchio senza, però, possederlo. Se invece esegue la spirale in senso antiorario e ruota in senso orario, l'energia bandita rimarrà all'esterno del cerchio e a sua disposizione.

*Cambiamenti di posizione*

Il mago nell'eseguire un rito, all'interno del cerchio magico, può pianificare in anticipo tutti i movimenti da fare oppure lasciarli alla sua improvvisazione. In ogni caso non è ammissibile che certe azioni siano pianificate e altre no, poiché il mago scoprendo l'errore rimarrebbe turbato e il valore del rito verrebbe annientato.

*Colpi o rintocchi*

Lo scopo principale di un colpo o di un rintocco è segnare una fase del rito.

Il colpo aiuta il mago a dare un taglio netto, a volgere la sua attenzione da un aspetto del rito a un altro. Inoltre, il colpo con la bacchetta crea un nesso tra il mago e l'oggetto da lui colpito.

Il rintocco della campana arresta – simbolicamente – l'universo che, per un momento infinitesimale di tempo, obbedisce alla volontà del mago.

## Il Risveglio del Potere del Serpente Rosso

L'iniziato risveglia il Potere del Serpente Rosso – Serpente

di Fuoco – e per risvegliarlo utilizza tre pratiche. In questo modo, il Potere del Serpente di Fuoco si eleva lungo il canale energetico androgino – collocato all'interno dell'asse cerebro-spinale – fino a raggiungere il cervello.

*La prima pratica*

La prima pratica consiste nella corretta pronuncia delle parole di potere (parole logodinamiche), relative ai sette centri di forza maggiori dell'anatomia occulta dell'uomo.

Riportiamo, qui di seguito, le corrispondenze esistenti tra i centri di forza, le ghiandole endocrine e le parole di potere.

Il centro basale – collocato nella regione tra i genitali e l'ano – riflette la sua influenza nel corpo fisico tramite due canali energetici che si collocano in relazione alle ghiandole surrenali. La sua parola di potere è Lam.

Il centro genitale – collocato nella regione dei genitali – riflette la sua influenza nel corpo fisico tramite le gonadi. La sua parola di potere è Yam.

Il centro ombelicale – collocato nella regione ombelicale – riflette la sua influenza nel corpo fisico tramite il pancreas. Le sue parole di potere sono Vam (zona ombelicale inferiore) e Ram (zona ombelicale superiore).

Il centro cardiaco – collocato nella regione del cuore – riflette la sua influenza nel corpo fisico tramite il timo. La sua parola di potere è Sam.

Il centro laringeo – collocato nella regione della gola – riflette la sua influenza nel corpo fisico tramite la tiroide. La sua parola di potere è Ham.

Il centro frontale – situato nella regione tra le sopracciglia – riflette la sua influenza nel corpo fisico tramite l'epifisi (ghiandola pineale). La sua parola di potere è On.

Il centro coronale – collocato nella regione del cervello – riflette la sua influenza nel corpo tramite l'ipofisi (ghiandola pituitaria). La sua parola di potere è Aumgn.

*N.B.* – I due canali energetici, relativi al centro basale, si collocano ai lati della colonna vertebrale: il canale energetico maschile si colloca a destra della colonna vertebrale, mentre il canale energetico femminile si colloca a sinistra.

*La seconda pratica*

La seconda pratica consiste nello sviluppare una potente concentrazione mentale, unita a una forte visualizzazione.

Qui, di seguito, vado a presentare due procedimenti: uno per il praticante e uno per la praticante. Il procedimento per il praticante è contenuto nel "*Liber HHH* sezione *SSS*" di Aleister Crowley ed è stato da me modificato, mentre il procedimento per la praticante è stato da me creato sulla base di quello del praticante.

Pratica per il maschio.

1. Siedi a terra e incrocia le gambe. È essenziale che la spina dorsale sia verticale.

2. In questa pratica la cavità del cervello è la Kteis (vagina); la spina dorsale è il Phallus (pene).

3. Concentra il tuo pensiero d'adorazione nel cervello.

4. Ora incomincia a destare la spina dorsale in questo modo. Concentra il tuo pensiero di te alla base della colonna vertebrale, e fallo ascendere gradatamente, un poco alla volta. Con tale mezzo tu diverrai conscio della colonna vertebrale.

5. Poi adora il cervello come prima, ma raffigurati il suo contenuto come infinito. Consideralo il corpo di Nuit.

6. Quindi, identifica te stesso con la base della spina dorsale, come prima, ma mentalmente rappresentati la sua energia come infinita. Considerala l'essere di Hadit.

7. Allora, essendo conscio tanto del cervello quanto della spina dorsale, e inconscio di tutto il resto, immagina la bramosia dell'uno per l'altra, il vuoto del cervello, il dolore della spina dorsale.

8. Lascia che questo piacere aumenti fino a divenire quasi insopportabile.

9. Ora immagina che una corrente di luce, azzurro-cupa spruzzata di scarlatto, scorra su e giù per la colonna vertebrale – avventandosi su te stesso che stai avvolto in spire alla sua base come un serpente – raggiungendo il cervello.

Pratica per la femmina.

1. Siedi a terra e incrocia le gambe. È essenziale che la spina dorsale sia verticale.

2. In questa pratica la cavità del cervello è la Kteis (vagina); la spina dorsale è il Phallus (pene).

3. Concentra il tuo pensiero d'adorazione nella base della colonna vertebrale.

4. Ora inizia a destare la spina dorsale in questo modo. Fai ascendere il tuo pensiero gradatamente, un poco alla volta. Con tale mezzo tu diverrai conscia della colonna vertebrale.

5. Poi adora la base della colonna vertebrale come prima, ma rappresentati la sua energia come infinita. Considerala l'essere di Hadit.

6. Quindi, identifica te stessa con il cervello, raffigurati il suo contenuto come infinito. Consideralo il corpo di Nuit.

7. Allora, essendo conscia tanto del cervello quanto della spina dorsale, e inconscia di tutto il resto, immagina la bramosia dell'uno per l'altra, il vuoto del cervello, il dolore della spina dorsale.

8. Lascia che questo piacere aumenti fino a divenire quasi insopportabile.

9. Ora immagina che una corrente di luce, azzurro-cupa spruzzata di scarlatto, scorra su e giù per la colonna vertebrale – avventandosi su te stessa che stai inarcata, all'interno della testa, come la Dea – raggiungendo il cervello.

*La terza pratica*

La terza pratica consiste nel controllo dell'attività sessuale.

Il controllo dell'attività sessuale permette al praticante e alla praticante di stimolare il centro basale, al fine di risvegliare

il Potere del Serpente Rosso e di elevarlo lungo la spina dorsale.

Il controllo dell'attività sessuale può avvenire in due modi: auto-sessuale o con la congiunzione sessuale. I risultati che si ottengono nel primo modo – masturbazione – sono identici a quelli che si ottengono nel secondo modo con l'unica eccezione che nel primo modo la donna è svantaggiata perché non può ricevere dall'uomo il liquido seminale e quindi non può realizzare in se stessa l'*elixir*. Pertanto passeremo direttamente a descrivere il secondo modo.

Il secondo modo – congiunzione sessuale – contempla due procedure: senza o con l'utilizzo del liquido seminale.

La prima procedura.

La prima procedura – senza l'utilizzo del liquido seminale – prevede che la donna non si trovi nella fase mestruale.

I due praticanti si uniscono sessualmente e dirigono le proprie energie sessuali – evitando l'orgasmo – verso la base della spina dorsale.

In pratica, i due partecipanti all'operazione magico-sessuale contraggono costantemente il muscolo dello sfintere che agisce come uno stimolo sul *conus medullaris*, generando una corrente di energia elettrica dentro il *filum terminale*. Così il centro basale viene stimolato e il Potere del Serpente Rosso – *Kundalini* – viene risvegliato.

La seconda procedura.

La seconda procedura – con l'utilizzo del liquido seminale – prevede che la donna non si trovi nel periodo fertile o nel ciclo mestruale.

I due praticanti si uniscono sessualmente e nel momento dell'acme erotico il praticante trattiene la fuoriuscita del liquido seminale per portarlo verso la base della colonna vertebrale. In un'altra sessione, invece, la praticante riceve dal praticante il liquido seminale e lo porta verso la base della spina dorsale.

In pratica, i due partecipanti all'operazione magico-sessuale portano il liquido seminale verso la base della spina dorsale.

L'uomo, nel momento dell'orgasmo, blocca la respirazione e trattiene – tramite la forza della volontà e stringendo le gambe – la scarica seminale, facendola ritornare indietro verso la base della spina dorsale (centro basale). La donna, invece, tramite la forza della volontà, porta la scarica seminale dell'uomo verso la base della propria colonna vertebrale.

## Il Risveglio del Potere del Serpente Blu

L'iniziato risveglia il Potere del Serpente Blu – Serpente d'Acqua – e per risvegliarlo utilizza una pratica. In questo modo, il Potere del Serpente d'Acqua si eleva lungo il canale energetico androgino – collocato all'interno dell'asse cerebro-spinale – fino a raggiungere il cervello.

*Pratica*

La pratica consiste nel controllo dell'attività sessuale.

Il controllo dell'attività sessuale permette al praticante e alla praticante di stimolare il centro genitale, allo scopo di risvegliare il Potere del Serpente Blu e di elevarlo lungo la spina dorsale.

Procedura.

La procedura – senza l'utilizzo del liquido seminale – prevede che la donna non si trovi nella fase mestruale.

I due praticanti si uniscono sessualmente e dirigono le proprie energie sessuali – evitando l'orgasmo – verso la zona genitale inferiore. Così il centro genitale viene stimolato e il Potere del Serpente Blu viene risvegliato.

## Il corpo lunare

L'iniziato sperimenta il corpo lunare, il primo di sedici corpi *energetici, sottili* involucri creati dalla coscienza. Le caratteristiche

principali dei corpi *energetici* sono date dalla loro maggior leggerezza rispetto al corpo fisico, dalla capacità di spostarsi alla velocità del pensiero e dalla possibilità di oltrepassare la materia densa. Inoltre, la formazione dei corpi *energetici* avviene in maniera spontanea, come risultante del lavoro svolto a ogni grado. Infine, esiste una tecnica per poterli sperimentare.

*Tecnica*

1. Durante la notte, mentre stai dormendo, entra in stato di dormiveglia.
2. Staccati, tramite la tua volontà, dal corpo fisico con il corpo lunare.
3. Viaggia con il corpo lunare.
4. Terminato il viaggio, rientra nel corpo fisico.

*N.B.* – Il corpo lunare è collegato al corpo fisico tramite un sottile filo estensibile all'infinito.

**La veggenza**

L'iniziato che possiede la dote della veggenza è in grado di 'vedere' cose di là delle possibilità contemplate dai cinque sensi, ma per poterle 'vedere' al meglio deve sviluppare la sua capacità di veggente.

Il veggente deve cominciare le sue pratiche volgendo la sua attenzione dentro di sé, nel suo spazio visuale-mentale. Egli, durante l'esperienza di visione, non è attento al mondo oggettivo percepito dall'emisfero sinistro del cervello, ma si rilassa e si focalizza sulla parte soggettiva, sul mondo visuale dell'emisfero destro, infatti, all'interno dell'inconscio collettivo dell'uomo vi è la luce bianca che proietta nell'emisfero destro del cervello un riflesso di se stessa, costituito da immagini fantasmagoriche – archetipi riflessi – prive di qualsiasi carica energetica.

*N.B.* – Il veggente, all'inizio di ogni pratica, deve entrare in contatto con Nia, un'entità maschile che indossa una tunica

bianca. L'entità lo guida nei viaggi e il veggente vede paesaggi, templi e città. Inoltre, egli incontra entità positive e negative.

*I cinque Elementi*

Nella scienza magica gli elementi vengono rappresentati da figure geometriche e da colori. Essi venivano rappresentati da un quadrato giallo (terra), da un quarto di luna argentea (acqua), da un disco azzurro (aria), da un triangolo rosso (fuoco) e da un ovale nero (etere).

Nella scienza psicologica si è osservato che i quattro colori fondamentali – detti anche angolari – sono complementari: il giallo con il blu e il verde con il rosso. Questa osservazione ci porta a concludere che, nella scienza magica, l'acqua deve venire rappresentata dal colore verde, a cui ho associato la figura del rettangolo.

Esiste una certa relazione tra i cinque Elementi e le Sfere mentali (piani mentali di esistenza collegati alla concezione della vita).

Quadrato giallo (terra) – Sfera della Terra e Sfera Fluidica.

Quarto di luna argentea inscritta in un cerchio nero (acqua-fuoco) – Sfera della Luna.

Cerchio blu (aria) – Sfera di Mercurio.

Rettangolo verde (acqua) – Sfera di Venere.

Triangolo rosso (fuoco) – Sfera di Marte.

Uovo nero (etere) – Sfera di Giove, del Sole, di Urano, di Nettuno, di Saturno, delle Stelle Fisse, del Primo Mobile A-B-C, di Plutone A-B-C.

*N.B.* – La Sfera della Terra è compenetrata da quella Fluidica e pertanto la figura geometrica utilizzata è la medesima. Inoltre, la Sfera della Luna è di natura femminile e veniva rappresentata da un quarto di luna argentea ma gli elementi a essa attribuiti sono l'acqua e il fuoco, poiché essa si manifesta come luna nuova (aspetto oscuro) e come luna piena (aspetto luminoso).

Pratica per viaggiare nelle Sfere mentali – interne – tramite

i cinque Elementi.

La pratica per viaggiare nelle Sfere mentali con il corpo mentale – proiezione parziale della propria consapevolezza percettiva – consiste nel fissare lo sguardo, per alcuni minuti, sulla figura geometrica scelta, quindi si volge lo sguardo su una parete chiara e, per un effetto ottico, la figura appare nel suo colore complementare. Poi si chiudono gli occhi e si visualizza la figura in corrispondenza all'area frontale. Con il corpo mentale ci si avvicina a essa e la si oltrepassa, come nel varcare una soglia. Giunti dall'altra parte ci si ritrova direttamente nella Sfera mentale relativa all'Elemento che si è visualizzato. Si contatta Nia (entità guida) e s'inizia il viaggio, muovendo – tramite la forza della volontà – il corpo mentale che risulta essere estremamente leggero. Terminato il viaggio si ritorna indietro. Si saluta l'entità guida, si oltrepassa nuovamente la soglia e si riaprono gli occhi.

*N.B.* – L'iniziato deve iniziare gli esperimenti dalla prima figura geometrica, ma se non riesce a oltrepassare la soglia, significa che non possiede la capacità innata di 'vedere' le cose. Inoltre, usando il simbolo dell'uovo nero, si accede direttamente alla Sfera di Giove e poi, sollevando verso l'alto il corpo mentale, alle rimanenti Sfere, procedendo in modo sequenziale. Infine, tra la Sfera di Nettuno e quella di Saturno si colloca l'Abisso, un precipizio che deve essere superato raggiungendo, in volo, il lato opposto.

*La Porta dell'Acqua*

La Porta dell'Acqua – simbolo universale da me creato – permette di viaggiare, con il corpo mentale, in tutte le Sfere. Essa è una figura formata da due colonne argentee sormontate da un portale argenteo, a forma di quarto di luna e volto verso l'alto.

*N.B.* – La pratica associata alla Porta dell'Acqua è il sistema da me perfezionato rispetto alla pratica dei cinque Elementi.

Pratica per viaggiare nelle Sfere mentali – interne – tramite la Porta dell'Acqua.

La pratica per viaggiare nelle Sfere mentali con il corpo mentale consiste nel chiudere gli occhi e visualizzare, all'altezza dell'area frontale, la Porta dell'Acqua, quindi con il corpo mentale ci si avvicina a essa e la si oltrepassa, come nel varcare una soglia. Giunti dall'altra parte ci si ritrova direttamente nella Sfera della Terra, si contatta Nia e s'inizia il viaggio. Poi ci si solleva verso l'alto – tramite la forza della volontà – e si viaggia nelle rimanenti Sfere, procedendo in modo sequenziale. Terminato il viaggio si ritorna indietro. Si saluta l'entità guida, si oltrepassa nuovamente la soglia e si riaprono gli occhi.

*N.B.* – Il veggente, nella fase iniziale dei suoi esperimenti, deve esplorare una sola Sfera per volta.

Il veggente deve continuare le sue pratiche volgendo la sua visione all'esterno, nelle Sfere mentali, infatti, sulla Terra vi è il Grande Agente Magico Terrestre riflesso che è costituito da immagini fantasmagoriche prive di qualsiasi carica energetica.

Pratica per viaggiare nelle Sfere mentali – esterne – tramite i cinque Elementi.

La pratica per viaggiare nelle Sfere mentali con il corpo mentale consiste nel fissare lo sguardo, per alcuni minuti, sulla figura geometrica scelta, quindi si volge lo sguardo su una parete chiara e, per un effetto ottico, la figura appare nel suo colore complementare. Poi si chiudono gli occhi e si esprime l'intento di oltrepassare, con il corpo mentale, la figura geometrica visualizzata sulla parete. In tal modo, ci si ritrova direttamente nella Sfera mentale relativa all'Elemento che si è visualizzato, si contatta Nia e s'inizia il viaggio. Una volta terminato il viaggio si ritorna indietro. Si saluta l'entità guida e si oltrepassa nuovamente la figura geometrica con l'intento di rientrare nel corpo fisico.

Pratica per viaggiare nelle Sfere mentali – esterne – tramite la Porta dell'Acqua.

La pratica per viaggiare nelle Sfere mentali con il corpo mentale consiste nel visualizzare, su una parete chiara, la Porta

dell'Acqua; quindi si chiudono gli occhi e si esprime l'intento di oltrepassare, con il corpo mentale, la Porta in precedenza visualizzata. In tal modo, ci si ritrova direttamente nella Sfera della Terra, si contatta Nia e s'inizia il viaggio. Poi ci si solleva verso l'alto – tramite la forza della volontà – e si viaggia nelle rimanenti Sfere, procedendo in modo sequenziale. Concluso il viaggio si ritorna indietro. Si saluta l'entità guida e si oltrepassa nuovamente la soglia con l'intento di rientrare nel corpo fisico.

*N.B.* – Il veggente, nella fase iniziale dei suoi esperimenti, deve esplorare una sola Sfera per volta.

# 5

# Initiator Maior

Al terzo grado l'iniziato sceglie un nome magico, esegue i tre rituali preliminari, effettua il Rituale del Marchio della Bestia, risveglia il Potere del Serpente Bianco, crea gli elementali e sperimenta il corpo mercuriale. E se possiede la dote della veggenza prosegue nel suo sviluppo.

## Il Rubino Stellato (perfezionato)

Il Rituale del Rubino Stellato – trasmesso da "*Aiwas*" ad Aleister Crowley – è la forma migliorata del Rituale minore del Pentagramma. Questo rituale è stato da me migliorato e in seguito perfezionato.

*Il Rubino Stellato (perfezionato)*

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a est, avanza fino alla circonferenza del cerchio.
2. Punta la spada davanti a sé e traccia un Pentagramma, visualizzandolo di colore azzurro.
3. Procede in cerchio, in senso antiorario, si ferma a nord e traccia il Pentagramma come prima.

4. Procede in cerchio, in senso antiorario, si ferma a ovest e traccia il Pentagramma come prima.

5. Procede in cerchio, in senso antiorario, si ferma a sud e traccia il Pentagramma come prima.

6. Procede in cerchio, in senso antiorario, giunge a est, ritorna al centro del cerchio e si rivolge verso questo punto cardinale.

Il significato del rituale.

Il Rubino Stellato (perfezionato) è un rituale preliminare di purificazione per bandire le energie negative – larve, fantasmi, spettri, ombre, demoni, etc. – dal cerchio magico.

Il mago deve provare lo stato d'animo adeguato per il bando: un gelido distacco rende impenetrabile il suo cerchio.

La percezione di successo nel bando si ha quando si avverte una sensazione di particolare purezza nell'atmosfera.

## Lo Zaffiro Stellato (perfezionato)

Il Rituale dello Zaffiro Stellato – trasmesso da "*Aiwas*" ad Aleister Crowley – è la forma migliorata del Rituale minore dell'Esagramma. Questo rituale è stato da me migliorato e in seguito perfezionato.

*Lo Zaffiro Stellato (perfezionato)*

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a est, avanza fino alla circonferenza del cerchio.

2. Punta la bacchetta davanti a sé e traccia un Esagramma, visualizzandolo di colore rosso.

3. Procede in cerchio, in senso orario, si ferma a sud e traccia l'Esagramma come prima.

4. Procede in cerchio, in senso orario, si ferma a ovest e traccia l'Esagramma come prima.

5. Procede in cerchio, in senso orario, si ferma a nord e traccia

l'Esagramma come prima.

6. Procede in cerchio, in senso orario, giunge a est, ritorna al centro del cerchio e si rivolge verso questo punto cardinale.

*N.B.* – Questo rituale deve essere eseguito subito dopo il Rituale del Rubino Stellato (perfezionato).

Il significato del rituale.

Lo Zaffiro Stellato (perfezionato) è un rituale preliminare di consacrazione per attrarre le energie positive – spiriti planetari, divinità, etc. – nel cerchio magico.

Il mago deve entrare nello stato d'animo più consono per l'invocazione: un'ardente passione rende attraente il suo cerchio.

La percezione di successo nell'invocazione si ha quando si avverte una sensazione di particolare fervore nell'atmosfera.

## La Pietra di Luna (perfezionata)

Il Rituale della Pietra di Luna – da me creato – è stato migliorato e in seguito perfezionato.

*La Pietra di Luna (perfezionata)*

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a est, esegue il segno di Ra-Hoor-Khuit.

2. Ruota su se stesso, in senso antiorario, si volge a ovest ed esegue il segno di Hoor-paar-Kraat.

3. Ruota su se stesso, in senso orario, si volge a nord ed esegue il segno di Horus.

4. Ruota su se stesso, in senso antiorario, si volge a sud ed esegue il segno di Set.

5. Ruota su se stesso, in senso orario, e si rivolge a nord.

*N.B.* – Questo rituale deve essere eseguito subito dopo il Rituale dello Zaffiro Stellato (perfezionato).

Il significato del rituale.

La Pietra di Luna (perfezionata) è un rituale preliminare d'iniziazione – o meglio di auto-iniziazione – che sostituisce il giuramento magico.

Il mago deve entrare nello stato d'animo più adeguato per l'iniziazione: un senso di regalità permette d'identificarsi nella divinità, infatti, con il nuovo Eone di Horus la divinità non è più esterna all'uomo, perciò non è più necessario operare un giuramento magico al cospetto del Signore Universale.

La percezione di successo nell'iniziazione si ha quando si avverte una sensazione di particolare armonia nell'atmosfera.

## Rituale del Marchio della Bestia (perfezionato)

Il Rituale del Marchio della Bestia, intitolato "*Liber V vel Reguli*", fu composto da Aleister Crowley per invocare le energie dell'Eone di Horus. Questo rituale è stato da me migliorato e in seguito perfezionato.

*Preparazione*

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica rossa, la corona, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro, della bacchetta, della spada, e della campana.

*Il gesto preliminare*

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

*Il primo gesto*

Il rimprovero all'Eone.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, ruota su se stesso in senso orario e si volge a est, quindi fa squillare la campana nella serie 1-3-5-1-3. [i numeri 1-3-5 sono i numeri di Hadit, di Set e di Horus]

2. Mette il pollice della mano destra tra l'indice e il medio, ed esegue i gesti seguenti.

La componente verticale dell'incantesimo.

1. Il mago descrive un cerchio, in senso orario, attorno alla propria testa e grida: "Nuit!".

2. Abbassa verticalmente il pollice, si tocca il coccige e grida: "Hadit!".

3. Ripercorre la stessa linea, si tocca il centro del petto e grida: "Ra-Hoor-Khuit!".

Le componenti orizzontali dell'incantesimo.

1. Il mago si tocca il centro della fronte e grida: "Horus!".

2. Si tocca il centro della gola e sussurra: "Aiwaz!".

3. Porta il pollice da destra a sinistra, attraverso la faccia, a livello delle narici e lo riporta alla gola, formando un triangolo invertito.

4. Si tocca il centro del petto e grida: "Ra!".

5. Si tocca il centro del plesso solare e grida: "Therion!".

6. Porta il pollice da sinistra a destra, attraverso il petto, a livello dello sterno e lo riporta al centro del plesso solare, formando un triangolo invertito.

7. Si tocca il centro genitale e grida: "Babalon!".

8. Si tocca il coccige e grida: "Nephtys!".

9. Porta il pollice da destra a sinistra, attraverso l'addome, a livello delle anche e lo riporta al coccige, formando un triangolo invertito.

L'asseverazione degli incantesimi.

1. Il mago stringe le mani attorno alla bacchetta, con le dita e i pollici intrecciati, e grida: "LAShTAL! THELEMA! AGAPE!

FJAOV! AUMGN!”.

*N.B.* – Il mago dichiara le parole del potere, mediante le quali le energie dell’Eone di Horus compiranno la sua volontà nel mondo.

La proclamazione del compimento.

1. Il mago fa squillare la campana magica nella serie 5-3-5 gridando: “ABRAHADABRA!”.

*Il secondo gesto*

L’incantesimo.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a est, si porta alla circonferenza del cerchio.

2. Fa il segno di Horus – o di Colui che entra – e proietta davanti a sé la forza che irradia da est.

3. Si gira verso destra e va a nord, qui si ferma e si volge a nord.

4. Traccia con la bacchetta il Pentagramma diritto, adatto all’invocazione dell’aria (Acquario).

5. Punta la bacchetta al centro del Pentagramma e invoca: “Nuit!”.

6. Si gira verso destra e va a sud, qui si ferma e si volge a sud.

7. Traccia il Pentagramma diritto che invoca il fuoco (Leone).

8. Punta la bacchetta al centro del Pentagramma e grida: “Hadit!”.

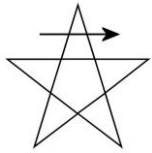
9. Si gira verso destra e va a est, qui si ferma e si rivolge a est.

10. Traccia il Pentagramma diritto che invoca la terra (Toro).

11. Punta la bacchetta al centro del Pentagramma e grida: “Therion!”.

12. Si gira verso destra e va a ovest, qui si ferma e si volge a ovest.

13. Traccia il Pentagramma diritto che invoca l’acqua (Scorpione).



14. Punta la bacchetta al centro del Pentagramma e invoca: “Babalon!”.

15. Si gira verso destra e va sud, qui si ferma e si rivolge a sud.

16. Traccia il Pentagramma diritto che invoca l’etere.

17. Punta la bacchetta al centro del Pentagramma e dice: “Horus!”.

18. Si gira verso destra e va a est, quindi ritorna al centro del cerchio e si rivolge a est.

19. Leva la bacchetta, traccia il Marchio della Bestia e grida: “Therion!”.

20. Ruota su se stesso in senso orario e si rivolge a ovest.

21. Leva la bacchetta, traccia un triangolo inverso e dice: “Babalon!”.

22. Ruota su se stesso in senso orario e si rivolge a nord.

23. Leva la bacchetta, traccia una circonferenza e dice: “Nuith!”.

24. Ruota su se stesso in senso orario e si rivolge a sud.

25. Leva la bacchetta, segna un punto – proiettandolo mentalmente dalla punta della bacchetta – e grida: “Hadit!”.

26. Ruota su se stesso in senso orario e si rivolge a ovest.

27. Nella posizione di Phtah – eretto, i piedi uniti, le mani strette sulla bacchetta verticale – dice:

a. “Davanti a me le potenze di LA!”.

b. “Dietro di me le potenze di AL!”.

c. “Alla mia destra le potenze di LA!”.

d. “Alla mia sinistra le potenze di AL!”.

e. “Al centro dentro di me le potenze di ShT!”.

f. “Davanti a me e alla mia destra brilla la Stella dalle sei punte”.

g. “Dietro di me e alla mia sinistra risplende la Stella dalle cinque punte”.

h. “Nel centro dentro di me è fissata la Stella a tre raggi”.

*N.B.* – Il Marchio della Bestia si esegue tracciando un cerchio con inscritta una X.

*Il terzo gesto*

L'incantesimo nei punti intermedi.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a ovest, ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord-est.

2. Avanza fino alla circonferenza del cerchio, punta la bacchetta davanti a sé e dice: "Amesheth!".

3. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a sud-ovest, quindi procede in linea retta fino al centro del cerchio.

4. Avanza fino alla circonferenza del cerchio, punta la bacchetta davanti a sé e dice: "Ahephi!".

5. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord-est, quindi procede in linea retta fino al centro del cerchio.

6. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a sud-est.

7. Avanza fino alla circonferenza del cerchio, punta la bacchetta davanti a sé e dice: "Toumathaph!".

8. Ruota su se stesso, in senso orario e si volge a nord-ovest, quindi procede in linea retta fino al centro del cerchio.

9. Avanza fino alla circonferenza del cerchio, punta la bacchetta davanti a sé e dice: "Kabexnuf!".

10. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a sud-est, quindi procede in linea retta fino al centro del cerchio.

11. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord.

*Il gesto conclusivo*

Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, fa squillare la campana magica per cinque volte e pronuncia: "Amuh-Gadah!".

Il significato del rituale.

Il Rituale del Marchio della Bestia è stato da me eseguito, all'equinozio di primavera del 1979, con il fine d'invocare le energie dell'Eone di Horus, allo scopo di attivare l'*Umbilicus Mundi*, il centro ombelicale della Terra.

Aleister Crowley, agli equinozi, riceveva dai Maestri Invisibili

una parola magica – per mezzo delle operazioni del IX grado O.T.O., oppure tramite divinazione – che rinnovava la Corrente 93. Rimangono quarantanove di tali parole, databili dal 1915 al 1947. La mia operazione ha comportato la pronuncia della cinquantesima e ultima parola – "Amuh-Gadah" – dell'Eone di Horus. Questa parola perdura nel tempo, irradiando la Corrente 93 su tutta la Terra.

Il Rituale del Marchio della Bestia consente al mago di collegarsi alla Corrente 93, atta a trasmutare la consapevolezza umana.

## Il Risveglio del Potere del Serpente Bianco

L'iniziato risveglia il Potere del Serpente Bianco – Serpente d'Aria – e per risvegliarlo utilizza due pratiche. In questo modo, il Potere del Serpente d'Aria si eleva lungo il canale energetico androgino – collocato all'interno dell'asse cerebro-spinale – fino a raggiungere il cervello.

*La prima pratica*

La prima pratica consiste nel visualizzare, intensamente, il Caduceo di Hermes e poi nell'inserirlo nel corpo fisico.

La visualizzazione intensa del Caduceo di Hermes e il suo inserimento all'interno del corpo fisico consente di scoprirne il 'significato', quello relativo ai tre canali energetici: il canale energetico maschile (Sole) che si pone a destra (corrente solare positiva di fuoco), il canale energetico femminile (Luna) che si pone a sinistra (corrente lunare negativa d'acqua) e il canale energetico androgino (Mercurio) che si pone al centro (corrente mercuriale androgina d'aria).

Pratica.

1. Siedi a terra e incrocia le gambe. È essenziale che la spina dorsale sia verticale.

2. Visualizza, di fronte a te, l'immagine del Caduceo di Hermes, un bastone alato su cui si avvolgono due serpenti.

3. Visualizza il bastone alato di colore bianco, il serpente alla tua destra di colore blu e quello alla tua sinistra di colore rosso.

4. Ruota il Caduceo di 180° e inseriscilo nel tuo corpo fisico, in modo che il bastone coincida con la spina dorsale e le ali fuoriescano dalla testa.

*N.B.* – La prima pratica deve essere subito seguita dalla seconda.

*La seconda pratica*

La seconda pratica consiste nel controllo dell'attività sessuale.

Il controllo dell'attività sessuale permette al praticante e alla praticante di stimolare il centro genitale, al fine di risvegliare il Potere del Serpente Bianco e di elevarlo lungo la spina dorsale.

Procedura.

La procedura – con l'utilizzo del liquido seminale – prevede che la donna non si trovi nel periodo fertile o nel ciclo mestruale.

I due praticanti si uniscono sessualmente e nel momento dell'orgasmo il praticante trattiene la fuoriuscita del liquido seminale per portarlo nella zona genitale superiore. In un'altra sessione, invece, la praticante riceve dal praticante il liquido seminale e lo porta verso la zona genitale superiore. Così il centro genitale viene stimolato e il Potere del Serpente Bianco viene risvegliato.

## La creazione di spiriti elementali

Questa operazione consente di creare spiriti elementali (entità puramente mentali) che realizzano la volontà del mago. Tali spiriti hanno la capacità di agire sulla mente delle persone

che il mago vuole influenzare.

*La creazione di spiriti elementali*

1. Visualizza un globo – circa venti centimetri di diametro – di energia pulsante-luminosa.
2. Conferisci un nome adatto allo spirito elementale, nome che deve essere in armonia con il desiderio che si vuol vedere realizzato.
3. Impregna, tramite l'immaginazione, il globo con il desiderio che vuoi vedere realizzato e con la convinzione che esso avrà le qualità necessarie affinché il desiderio si realizzi.
4. Stabilisci il tempo necessario per l'esecuzione del suo compito (il desiderio che si vuol vedere realizzato) e ordinagli di dissolversi appena compiuto.
5. Chiamalo per nome e con un gesto della mano ordinagli di partire per la sua missione.

Osservazione.

Il mago deve essere mentalmente distaccato dallo spirito elementale. Inoltre è necessaria la presenza di un veggente che verifichi la riuscita dell'operazione. Se l'operazione non è stata svolta correttamente lo spirito elementale sfugge al controllo dell'iniziato.

## Il corpo mercuriale

L'iniziato sperimenta il corpo mercuriale, il secondo corpo *energetico* (si veda il quarto capitolo, nella sezione intitolata "Il corpo lunare").

## La veggenza

Il veggente deve continuare le sue pratiche volgendo la sua

visione all'interno – nel suo spazio mentale – per viaggiare nei ventiquattro Sentieri mentali che collegano le Sfere.

*I ventiquattro Sentieri*

Esistono ventiquattro Sentieri mentali che collegano le Sfere mentali – dalla Sfera della Terra alla Sfera del Primo Mobile A – e a ogni Sentiero è attribuito un Tarocco. Pertanto ai comuni ventidue Arcani Maggiori ne sono stati aggiunti altri due. Si tratta di un nuovo schema d'interpretazione del *Libro di Thoth* che possiamo definire fitristico, poiché basato su un'interpretazione fitriarcale (figlio-figlia) e ternaria del simbolismo esoterico (thelemico-agapeico).

I ventiquattro Sentieri.

Sentiero 1 – il Mago – collega la Sfera della Terra a quella della Luna.

Sentiero 2 – la Gran Sacerdotessa – collega la Sfera della Terra a quella di Venere.

Sentiero 3 – l'Imperatore – collega la Sfera della Terra a quella di Mercurio.

Sentiero 4 – l'Imperatrice – collega la Sfera della Luna a quella di Venere.

Sentiero 5 – lo Ierofante – collega la Sfera della Luna a quella di Mercurio.

Sentiero 6 – gli Amanti – collega la Sfera di Mercurio a quella di Venere.

Sentiero 7 – il Carro – collega la Sfera di Mercurio a quella di Marte.

Sentiero 8 – l'Eremita – collega la Sfera di Venere a quella di Giove.

Sentiero 9 – l'Aggiustamento – collega la Sfera della Luna a quella del Sole.

Sentiero 10 – la Ruota della Fortuna – collega la Sfera di Mercurio a quella del Sole.

Sentiero 11 – la Lussuria – collega la Sfera di Venere a

quella del Sole.

Sentiero 12 – l'Appeso – collega la Sfera di Marte a quella del Sole.

Sentiero 13 – la Morte – collega la Sfera di Giove a quella del Sole.

Sentiero 14 – l'Arte – collega la Sfera di Marte a quella di Urano.

Sentiero 15 – il Diavolo – collega la Sfera di Giove a quella di Nettuno.

Sentiero 16 – la Torre – collega la Sfera del Sole a quella di Urano.

Sentiero 17 – le Stelle – collega la Sfera del Sole a quella di Nettuno.

Sentiero 18 – la Regina – collega la Sfera di Urano a quella di Nettuno.

Sentiero 19 – il Principe – collega la Sfera di Urano a quella di Saturno.

Sentiero 20 – la Luna – collega la Sfera di Nettuno a quella delle Stelle Fisse.

Sentiero 21 – il Matto – collega la Sfera di Saturno a quella delle Stelle Fisse.

Sentiero 22 – il Sole – collega la Sfera del Sole a quella del Primo Mobile A.

Sentiero 23 – l'Eone – collega la Sfera di Saturno a quella del Primo Mobile A.

Sentiero 24 – l'Universo – collega la Sfera delle Stelle Fisse a quella del Primo Mobile A.

Pratica per viaggiare nei Sentieri mentali – interni – tramite i Tarocchi.

La pratica per viaggiare nei Sentieri mentali con il corpo mentale – proiezione parziale della propria consapevolezza percettiva – consiste nel fissare lo sguardo sul Tarocco scelto, sintonizzarsi con esso e penetrarlo. Dopo averlo fissato si 'vede' l'immagine del Tarocco sollevarsi o abbassarsi, lievemente, dalla carta; quindi si chiudono gli occhi e si visualizza la figura in

corrispondenza all'area frontale. Poi con il corpo mentale ci si avvicina a essa e la si oltrepassa, come nel varcare una soglia. Giunti dall'altra parte ci si ritrova direttamente nel Sentiero corrispondente al Tarocco. Si contatta il Tarocco – si ode una voce proveniente dal Sentiero – e s'inizia il viaggio lungo il Sentiero. Terminato il viaggio si ritorna indietro. Si oltrepassa nuovamente il Tarocco e si riaprono gli occhi.

*N.B.* – A ogni Sentiero è attribuito un Tarocco, ma la percezione del veggente tende a identificare il Sentiero nel Tarocco, poiché il Sentiero ne rispecchia le qualità. E tutto ciò che appare al veggente sono solo immagini inconsistenti, tranne il Sentiero che percepisce come reale. Inoltre il Sentiero permette di accedere alla Sfera successiva o – tornando indietro – a quella precedente.

Il veggente, dopo aver percorso tutti i ventiquattro Sentieri mentali interni, deve volgere la sua visione all'esterno e percorrere i ventiquattro Sentieri mentali esterni.

Pratica per viaggiare nei Sentieri mentali – esterni – tramite i Tarocchi.

La pratica per viaggiare nei Sentieri mentali con il corpo mentale consiste nel fissare lo sguardo sul Tarocco scelto, sintonizzarsi con esso e penetrarlo. Dopo averlo fissato si percepisce l'immagine del Tarocco sollevarsi o abbassarsi, lievemente, dalla carta; quindi si volge lo sguardo su una parete chiara e si proietta la figura su di essa. Poi si chiudono gli occhi e si esprime l'intento di oltrepassare, con il corpo mentale, la figura visualizzata. Giunti dall'altra parte ci si ritrova direttamente nel Sentiero corrispondente al Tarocco. Si contatta il Tarocco e s'inizia il viaggio lungo il Sentiero. Terminato il viaggio si ritorna indietro. Si oltrepassa, nuovamente, il Tarocco con l'intento di rientrare nel corpo fisico. Infine si riaprono gli occhi.

*N.B.* – Appena oltrepassato il Tarocco ci si deve fermare perché procedendo troppo velocemente si rischia di fuoriuscire

dal Sentiero. Inoltre il Sentiero permette di accedere alla Sfera successiva o – tornando indietro – a quella precedente.

# 6

# Adeptus Minor

Al quarto grado l'iniziato sceglie un nome magico, ottiene il dominio dei cinque elementi, ottiene il dominio dei tre fluidi – *elettrico, magnetico, elettro-magnetico* – e sperimenta il corpo venusiano. E se possiede la dote della veggenza prosegue nel suo sviluppo.

## Il dominio dei cinque elementi

L'iniziato domina i cinque elementi e per dominarli utilizza un esercizio immaginativo-percettivo.

*Elemento terra*

1. Visualizza un globo di energia (sfera di energia mentale).
2. Immagina (ad occhi chiusi) che l'intero universo sia un denso materiale terroso – di colore giallo – e che ti trovi in mezzo a esso.
3. Tramite il naso effettua profonde inspirazioni, regolari e senza alcuno sforzo.
4. A ogni inspirazione riempi il tuo corpo dell'elemento terra, fino a sentirti saturo. Percepisci la sensazione di una maggiore

pesantezza.

5. Tramite l'espirazione trasferisci nella sfera l'elemento presente nel tuo corpo, fino a sentirti svuotato.

6. Con la forza della volontà fa' rifluire l'elemento dalla sfera nell'universo. Poi dissolvi la sfera.

L'esecuzione dell'esercizio per gli altri elementi rimane il medesimo, ma si opererà le debite sostituzioni per la diversa immaginazione-percettiva dei sensi.

*Elemento acqua*

Al punto n. 2: immagina un immenso mare d'acqua (di colore verde).

Al punto n. 4: riempi il tuo corpo fisico dell'elemento acqua e percepisci la sensazione di freddo.

*Elemento fuoco*

Al punto n. 2: immagina un immenso globo di fuoco (di colore rosso).

Al punto n. 4: riempi il tuo corpo fisico dell'elemento fuoco e percepisci la sensazione di calore.

*Elemento aria*

Al punto n. 2: immagina un immenso spazio d'aria (di colore azzurro).

Al punto n. 4: riempi il tuo corpo fisico dell'elemento aria e percepisci la sensazione di leggerezza.

*Elemento etere*

Etere luminoso.

Al punto n. 2: immagina un immenso spazio d'etere (di colore bianco).

Al punto n. 4: riempi il tuo corpo fisico dell'elemento etere e percepisci la sensazione di unità con l'universo.

Etere oscuro.

Al punto n. 2: immagina un immenso spazio d'etere (di colore nero).

Al punto n. 4 riempi il tuo corpo fisico dell'elemento etere e percepisci la sensazione di distacco dall'universo.

## Il dominio del fluido elettrico

L'iniziato domina il fluido *elettrico* e per dominarlo utilizza un esercizio immaginativo-percettivo.

*Fluido elettrico*

1. Visualizza un globo di energia (sfera di energia mentale).
2. Immagina (a occhi chiusi) che l'intero universo sia un immenso globo di fuoco – di colore rosso – e che ti trovi in mezzo a esso. Percepisci calore tutto attorno al tuo corpo.
3. Visualizza l'interno del tuo corpo come fosse vuoto.
4. Immagina di aprire il centro basale – un punto centrale situato alla base della colonna vertebrale che s'ingrandisce a forma di cerchio – e attraverso di esso accumula nell'intero corpo la luce che emana l'elemento igneo universale.
5. Accumula la luce fino a sentirti saturo.
6. Percepisci nell'intero corpo una forte corrente elettrica.
7. Trasferisci nella sfera la luce presente nel tuo corpo, fino a sentirti svuotato.
8. Con la volontà fa' rifluire la luce dalla sfera nell'universo igneo. Poi dissolvi la sfera.

## Il dominio del fluido magnetico

L'iniziato domina il fluido *magnetico* e per dominarlo utilizza un esercizio immaginativo-percettivo.

*Fluido magnetico*

1. Visualizza un globo di energia (sfera di energia mentale).
2. Immagina (a occhi chiusi) che l'intero universo sia un immenso globo d'acqua – di colore verde – e che ti trovi in mezzo a esso. Percepisci freschezza tutto attorno al tuo corpo.
3. Visualizza l'interno del tuo corpo come fosse vuoto.
4. Immagina di aprire il centro coronale – una porta scorrevole situata nella parte superiore della testa che si apre da destra verso sinistra – e attraverso di esso accumula nell'intero corpo l'oscurità che emana l'elemento acqueo universale.
5. Accumula l'oscurità fino a sentirti saturo.
6. Percepisci nell'intero corpo una forte corrente magnetica.
7. Trasferisci nella sfera l'oscurità presente nel tuo corpo, fino a sentirti svuotato.
8. Con la volontà fa' rifluire l'oscurità dalla sfera nell'universo acqueo. Poi dissolvi la sfera.

## Il dominio del fluido elettro-magnetico

L'iniziato domina il fluido *elettro-magnetico* e per dominarlo utilizza un esercizio immaginativo-percettivo.

*Fluido elettro-magnetico*

1. Visualizza un globo di energia (sfera di energia mentale) con al centro una parete separatoria.
2. Immagina (a occhi chiusi) che l'intero universo sia un immenso globo di fuoco-acqua – di colore rosso-verde – diviso per la metà della tua destra di fuoco e per la metà della tua sinistra d'acqua. Percepisci calore attorno alla metà destra del tuo corpo e freschezza attorno alla metà sinistra.

3. Visualizza l'interno del tuo corpo come fosse vuoto.

4. Immagina di aprire il centro basale e il centro coronale e attraverso il primo accumula – nella parte destra del tuo corpo – la luce che emana l'elemento igneo universale e attraverso il secondo – nella parte sinistra del tuo corpo – l'oscurità che emana l'elemento acqueo universale.

5. Accumula la luce e l'oscurità fino a sentirti saturo.

6. Percepisci nella parte destra del tuo corpo una forte corrente elettrica e nella parte sinistra una forte corrente magnetica.

7. Trasferisci nella parte destra della sfera la luce presente nella destra del tuo corpo e nella parte sinistra della sfera l'oscurità presente nella sinistra del tuo corpo, fino a sentirti svuotato.

8. Con la volontà fa' rifluire la luce dalla sfera nell'universo igneo e l'oscurità dalla sfera nell'universo acqueo. Poi dissolvi la sfera.

## Il corpo venusiano

L'iniziato sperimenta il corpo venusiano, il terzo corpo *energetico* (si veda il quarto capitolo, nella sezione intitolata "Il corpo lunare").

## La veggenza

Il veggente deve continuare le sue pratiche volgendo la sua visione all'interno – nel suo spazio mentale – per viaggiare nelle Sfere mentali negative (piani mentali di non-esistenza collegati alla concezione della morte).

### *Il grande Wattas*

Il grande Wattas è un simbolo che Nia – "Colui che guida" – mostra al veggente per permettergli di viaggiare nelle Sfere mentali negative.

Sfere mentali negative.

Sfera della Desolazione (FERAH). È l'ombra della Sfera della Terra e di quella Fluidica.

Sfera del Vuoto (RAHJAH). È l'ombra della Sfera della Luna.

Sfera dell'Impedimento (RYLEH). È l'ombra della Sfera di Mercurio.

Sfera dell'Illusione (RJAH). È l'ombra della Sfera di Venere.

Sfera della Sfiducia (AARESh). È l'ombra della Sfera di Marte.

Sfera della Stanchezza (QADESh). È l'ombra della Sfera di Giove.

Sfera dell'Aridità (KYADER). È l'ombra della Sfera del Sole.

Sfera della Solitudine (RAUCH). È l'ombra della Sfera di Urano.

Sfera del Desiderio (FHYDOR). È l'ombra della Sfera di Nettuno.

Sfera della Paura (JAUCH). È l'ombra della Sfera di Saturno.

Sfera dell'Avidità (VERJASh). È l'ombra della Sfera delle Stelle Fisse.

Sfera della Follia (KARIH). È l'ombra della Sfera del Primo Mobile A-B-C.

Sfera della Soglia della Morte (NUH). È l'ombra della Sfera di Plutone A-B-C.

*N.B.* – Si tenga presente che la Sfera della Follia è triplice nella sua unità (si manifesta in tre aspetti), mentre la Sfera della Soglia della Morte è una nella sua triplicità (si divide in tre settori).

Pratica per viaggiare nelle Sfere mentali negative – interne – tramite il grande Wattas.

La pratica per viaggiare nelle Sfere mentali negative con il corpo mentale – la proiezione parziale della propria consapevolezza percettiva – consiste nel varcare la Porta dell'Acqua interna e nel farsi condurre da "Colui che guida" sull'orlo dell'Abisso. A questo punto si scende nel baratro – con Nia alla propria destra

– e ci si fa portare dinanzi al Guardiano della Soglia (Yog-Sothoth), quindi si chiede a Nia di mostrare il grande Wattas e lui mostra il palmo della mano destra sulla quale è impresso un simbolo, e il Guardiano – spostandosi alla propria destra – apre la Porta negativa che permette di accedere ai piani mentali di non-esistenza. Con il corpo mentale, assieme alla guida, ci si avvicina alla Porta e la si oltrepassa. Giunti dall'altra parte ci si trova direttamente nella Sfera della Desolazione e s'incomincia il viaggio. Poi, scendendo verso il basso, si viaggia nelle rimanenti Sfere negative, procedendo in modo sequenziale. Concluso il viaggio si risale assieme a Nia e si oltrepassa, nuovamente, la Porta negativa per ritrovarsi nell'Abisso. Ci si volge verso Yog-Sothoth – con Nia alla propria sinistra – e la guida gli mostra il palmo della mano sinistra sulla quale è inciso il grande Wattas, e il Guardiano – spostandosi alla propria sinistra – chiude la Porta negativa. A questo punto si esce dall'Abisso, si ritorna indietro e si saluta Nia. Infine si oltrepassa, nuovamente, la Porta dell'Acqua e si riaprono gli occhi.

Il veggente, dopo aver percorso tutte le tredici Sfere mentali negative interne, deve volgere la sua visione all'esterno e percorrere le tredici Sfere mentali negative esterne.

In pratica per viaggiare nelle Sfere mentali negative esterne, tramite il grande Wattas, si varca la Porta dell'Acqua esterna e si procede come per il viaggio interno. Terminato il viaggio si ritorna indietro. Si oltrepassa, nuovamente, la Porta dell'Acqua con l'intento di rientrare nel corpo fisico. Infine si riaprono gli occhi.

*N.B.* – Soltanto i veggenti in contatto con i più alti membri dell'Ordine della Stella d'Oro possono viaggiare nelle Sfere mentali negative, senza correre il rischio di rimanere intrappolati o di subire gravi perdite energetiche.

*Le ventisei Celle*

Nella scienza magica si conoscono ventitré delle ventisei Celle

mentali – Sentieri mentali di non-esistenza – che collegano le Sfere mentali negative. Qui, per la prima volta, vengono presentate tutte le Celle. A ciascuna Cella è attribuito un Genio negativo che viene raffigurato da un Wattas.

Le ventisei Celle.

Cella 26 – Selphy – collega la Sfera della Desolazione a quella del Vuoto.

Cella 25 – Nersioln – collega la Sfera della Desolazione a quella dell'Impedimento.

Cella 24 – Siirmn – collega la Sfera della Desolazione a quella della Stanchezza.

Cella 23 – Ermines – collega la Sfera del Vuoto a quella dell'Impedimento.

Cella 22 – Ill-ni – collega la Sfera del Vuoto a quella dell'Illusione.

Cella 21 – Eelvhy – collega la Sfera dell'Impedimento a quella della Sfiducia.

Cella 20 – Serinav – collega la Sfera dell'Illusione a quella della Sfiducia.

Cella 19 – Minoce – collega la Sfera dell'Illusione a quella della Stanchezza.

Cella 18 – Niyorm – collega la Sfera della Sfiducia a quella della Stanchezza.

Cella 17 – Pynsl-yin – collega la Sfera dell'Illusione a quella dell'Aridità.

Cella 16 – Sfy-ru – collega la Sfera della Sfiducia a quella della Solitudine.

Cella 15 – Nijr – collega la Sfera della Stanchezza a quella dell'Aridità.

Cella 14 – Rijn – collega la Sfera della Stanchezza a quella della Solitudine.

Cella 13 – Safire – collega la Sfera dell'Aridità a quella della Solitudine.

Cella 12 – Dacor – collega la Sfera della Stanchezza a quella del Desiderio.

Cella 11 – Quilph – collega la Sfera dell'Aridità a quella del Desiderio.

Cella 10 – Niv – collega la Sfera della Solitudine a quella del Desiderio.

Cella 9 – Sarim – collega la Sfera dell'Aridità a quella della Paura.

Cella 8 – Provisiac – collega la Sfera della Solitudine a quella dell'Avidità.

Cella 7 – Naste – collega la Sfera del Desiderio a quella della Paura.

Cella 6 – Vistriav – collega la Sfera del Desiderio a quella dell'Avidità.

Cella 5 – Indior – collega la Sfera della Paura a quella dell'Avidità.

Cella 4 – Niomè – collega la Sfera del Desiderio a quella della Follia.

Cella 3 – Chieranti – collega la Sfera della Paura a quella della Follia.

Cella 2 – Fior – collega la Sfera dell'Avidità a quella della Follia.

Cella 1 – Rosslin – collega la Sfera della Follia a quella della Soglia della Morte.

*N.B.* – I nomi dei Wattas corrispondono ai nomi dei Geni negativi.

Pratica per viaggiare nelle Celle mentali – interne – tramite i Wattas.

La pratica per viaggiare nelle Celle mentali con il corpo mentale consiste nel varcare la Porta dell'Acqua interna e nel farsi condurre da "Colui che guida" sull'orlo dell'Abisso. A questo punto si scende nel baratro – con Nia alla propria sinistra – e ci si fa portare dinanzi al Guardiano della Soglia (Yog-Sothoth), quindi si chiede a Nia di mostrare il Wattas – relativo alla Cella che si vuole esplorare – e lui mostra il palmo della mano sinistra sulla quale è impresso un simbolo, e il Guardiano – spostandosi alla propria sinistra – apre la Porta negativa che permette di

accedere al corrispondente Sentiero mentale di non-esistenza. Con il corpo mentale, assieme alla guida, ci si avvicina alla Porta e la si oltrepassa. Giunti dall'altra parte ci si ritrova direttamente nella Cella scelta. Si contatta il Genio negativo – si ode una voce proveniente dalla Cella – e s'inizia l'esplorazione del Sentiero mentale di non-esistenza. Concluso il viaggio si ritorna indietro e assieme a Nia si oltrepassa, nuovamente, la Porta negativa per ritrovarsi nell'Abisso. Ci si volge verso Yog-Sothoth – con Nia alla propria destra – e la guida gli mostra il palmo della mano destra sulla quale è inciso il Wattas, e il Guardiano – spostandosi alla propria destra – chiude la Porta negativa. A questo punto si esce dall'Abisso, si ritorna indietro e si saluta Nia. Infine si oltrepassa, nuovamente, la Porta dell'Acqua e si riaprono gli occhi.

*N.B.* – A ogni Sentiero mentale di non-esistenza è attribuito un Genio negativo, ma la percezione del veggente lo identifica nel Genio, poiché la Cella ne rispecchia le qualità. E tutto ciò che appare al veggente sono solo immagini inconsistenti, tranne il Sentiero mentale di non-esistenza che percepisce come reale. Inoltre la Cella non permette di accedere alla Sfera successiva o – tornando indietro – a quella precedente.

Il veggente, dopo aver percorso tutte le ventisei Celle mentali interne, deve volgere la sua visione all'esterno e percorrere le ventisei Celle mentali esterne.

In pratica per viaggiare nelle Celle mentali esterne, tramite i Wattas, si varca la Porta dell'Acqua esterna e si procede come per il viaggio interno. Terminato il viaggio si ritorna indietro. Si oltrepassa, nuovamente, la Porta dell'Acqua con l'intento di rientrare nel corpo fisico. Infine si riaprono gli occhi.

*N.B.* – Soltanto i veggenti in contatto con i più alti membri dell'Ordine della Stella d'Oro possono viaggiare nelle Celle mentali, senza correre il rischio di rimanere intrappolati o di subire gravi perdite energetiche.

# 7

# Adeptus

Al quinto grado l'iniziato sceglie un nome magico, crea gli spiriti elementari, esegue l'operazione magico-sessuale per la realizzazione dei propri desideri e sperimenta il corpo marziano. E se possiede la dote della veggenza prosegue nel suo sviluppo.

## La creazione di spiriti elementari

Queste operazioni permettono di creare spiriti elementari che realizzano la volontà del mago. Tali spiriti hanno la capacità di agire sulla mente e sulla psiche delle persone che il mago vuole influenzare.

*La creazione di spiriti elementari*

1. Visualizza un globo di energia (sfera di energia mentale).
2. Accumula il fluido *elettro-magnetico* (si veda il sesto capitolo, nella sezione intitolata "Il dominio del fluido *elettro-magnetico*", punti da 2 a 6).
3. Trasferisci nella sfera la luce presente nella parte destra del tuo corpo e l'oscurità presente nella parte sinistra, fino a sentirti svuotato.

4. Accumula l'elemento relativo allo spirito elementare (si veda il sesto capitolo, nella sezione intitolata "Il dominio dei cinque elementi", punti da 2 a 4).

5. Tramite l'espirazione trasferisci nella sfera l'elemento presente nel tuo corpo, fino a sentirti svuotato.

6. Visualizza intensamente la forma che vuoi dare allo spirito elementare e conferiscigli un nome.

7. Assegna un compito allo spirito elementare e stabilisci il tempo necessario per la sua esecuzione.

*N.B.* – Il fluido *elettro-magnetico*, nella sfera, appare al veggente come un'energia trasparente, poiché le due energie (luce e oscurità) si fondono creando una non-luce e una non-oscurità. Inoltre, la natura predispone che il fluido *elettro-magnetico* venga accumulato nel corpo nella proporzione di 1 a 1 (una parte di *elettricità* contro una di *magnetismo*) e d'intensità 1.

Silfo.

Un mago capriccioso non può creare un silfo (maschile). Bisogna essere attivi come i silfi. Essi vengono creati per agire nell'ambito dell'ispirazione.

Per creare un silfo si deve operare nel modo seguente.

1. Accumula il fluido *elettro-magnetico* per tre volte.

2. Accumula l'elemento aria.

*N.B.* – L'iniziata crea una silfide (femminile). Inoltre si esegue l'accumulo del fluido *elettro-magnetico* per tre volte in modo da ottenere una proporzione di 3 a 3 (tre parti di *elettricità* contro tre di *magnetismo*) e d'intensità 3. Infine si accumula l'elemento aria (c. *e.-m.* 3 a 3) e si ottiene una carica *elettro-magnetica* 6 a 6.

Salamandra.

Un mago collerico non può creare una salamandra. Bisogna essere energici come le salamandre. Esse vengono create per agire nell'ambito del vigore fisico.

Per creare una salamandra si deve operare nel seguente modo.

1. Accumula il fluido *elettro-magnetico* per quattro volte.
2. Accumula il fluido *magnetico*.
3. Accumula l'elemento fuoco.

*N.B.* – L'iniziato effettua quattro accumuli di fluido *elettro-magnetico* e ottiene un fluido *elettro-magnetico* 4 a 4. Poi accumula il fluido *magnetico* (una parte di *magnetismo*) e infine l'elemento fuoco (c. *e.-m.* 2 a 1). Così ottiene una carica *elettro-magnetica* 6 a 6.

Ondina.

Un mago mutevole non può creare un'ondina. Bisogna essere attenti come le ondine. Esse vengono create per agire nell'ambito dell'amore.

Per creare un'ondina si deve operare nel modo seguente.

1. Accumula il fluido *elettro-magnetico* per quattro volte.
2. Accumula il fluido *elettrico*.
3. Accumula l'elemento acqua.

*N.B.* – L'iniziato effettua quattro accumuli di fluido *elettro-magnetico* e ottiene un fluido *elettro-magnetico* 4 a 4. Poi accumula il fluido *elettrico* (una parte di *elettricità*) e infine l'elemento acqua (c. *e.-m.* 1 a 2). Così ottiene una carica *elettro-magnetica* 6 a 6.

Gnomo.

Un mago grossolano non può creare uno gnomo. Bisogna essere pazienti come gli gnomi. Essi vengono creati per agire nell'ambito del lavoro.

Per creare uno gnomo si deve operare nel modo seguente.

Accumula l'elemento terra.

*N.B.* – L'iniziato accumula l'elemento terra e ottiene una carica *elettro-magnetica* 6 a 6.

Osservazione.

Il mago deve essere emotivamente distaccato dagli spiriti elementari. Inoltre per tali operazioni è necessaria la presenza di un veggente che verifichi la riuscita dell'operazione. Se l'operazione non è stata svolta nella maniera corretta lo spirito elementare sfugge al controllo dell'iniziato.

## Operazione magico-sessuale per la realizzazione dei propri desideri

Questa operazione permette di realizzare i propri desideri e dato che possono essere buoni o malvagi, il loro fine è rivolto al lato luminoso o oscuro della forza.

*Operazione magico-sessuale per la realizzazione dei propri desideri*

L'inversione della polarità è il primo atto dell'operazione magico-sessuale.

Inversione della polarità.

1. Immagina (a occhi chiusi) che un globo di fuoco circondi la tua testa. Percepisci calore tutto attorno al tuo capo.
2. Immagina di aprire il centro coronale – una porta scorrevole situata nella parte superiore della testa che si apre da destra verso sinistra – e attraverso di esso accumula nel cervello l'elemento igneo universale.
3. Immagina (a occhi chiusi) che un globo d'acqua circondi la tua zona genitale. Percepisci freschezza tutto attorno all'organo sessuale.
4. Immagina di aprire il centro genitale – una porta scorrevole situata alla radice del fallo che si apre da sinistra verso destra – e attraverso di esso accumula nei genitali l'oscurità dell'elemento acqueo universale.

*N.B.* – L'uomo da un punto di vista mentale è prettamente passivo ('magnetico') e sessualmente attivo ('elettrico'), mentre

la donna è all'opposto. Per operare magicamente si deve operare l'inversione della polarità: l'uomo diventa mentalmente attivo e sessualmente passivo. Inoltre per rendere la donna mentalmente passiva e sessualmente attiva si dovrà operare in modo inverso.

La creazione di una sfera di energia mentale è il secondo atto dell'operazione magico-sessuale.

Creazione di una sfera di energia mentale.
Visualizza – l'uomo o la donna – un globo di energia.

L'accumulo dell'etere luminoso (il lato luminoso della forza) o dell'etere oscuro (il lato oscuro della forza) nel corpo fisico dell'uomo e della donna è il terzo atto dell'operazione magico-sessuale.

Etere luminoso.
1. Immagina (a occhi chiusi) che l'intero universo sia un immenso spazio d'etere – di colore bianco – e che ti trovi in mezzo a esso.
2. Tramite il naso esegui profonde inspirazioni, regolari e senza alcuno sforzo.
3. A ogni inspirazione riempi il tuo corpo d'etere, fino a sentirti saturo. Percepisci la sensazione di unità con l'universo.

L'esecuzione dell'esercizio per l'etere oscuro rimane il medesimo, ma si opererà le debite sostituzioni per la diversa immaginazione-percettiva dei sensi.

Etere oscuro.
Al punto n. 1: immagina un immenso spazio d'etere di colore nero.
Al punto n. 3: percepisci la sensazione di distacco dall'universo.
*N.B.* – L'operazione magica-sessuale con l'utilizzazione dell'etere oscuro deve essere eseguita con la donna nella fase mestruale.

Il congiungimento sessuale è il quarto atto dell'operazione magico-sessuale.

Congiungimento sessuale.
Operate il congiungimento sessuale.
*N.B.* – La scelta della posizione dei corpi fisici è lasciata all'intuizione dei partecipanti all'operazione magico-sessuale.

Il momento dell'orgasmo è il quinto atto dell'operazione magico-sessuale.

Orgasmo.
Nel momento dell'acme erotico concentratevi intensamente sul desiderio che volete vedere realizzato e proiettatelo nella sfera di energia mentale.
*N.B.* – Il momento dell'orgasmo scarica e ripolarizza l'uomo e la donna, riportandoli alla condizione originaria.

La risultante.
La sfera di energia mentale riceve l'intento e l'energia (etere luminoso o oscuro) dei partecipanti all'operazione magico-sessuale; essa agisce in modo tale da agevolare la riuscita della realizzazione del loro desiderio. Ovviamente, il desiderio deve rientrare nell'ambito delle possibilità umane dell'individuo e ciò significa che è possibile realizzare soltanto quei desideri che hanno già qualche possibilità di realizzarsi.
*N.B.* – Quando l'operazione è rivolta al lato luminoso della forza la sfera di energia mentale appare al veggente di un bianco luminoso (etere luminoso) con una traccia dorata (energia vitale dei partecipanti), mentre quando è rivolta al lato oscuro della forza la sfera di energia mentale appare al veggente di un nero oscuro (etere oscuro) con una traccia dorata.

## Il corpo marziano

L'iniziato sperimenta il corpo marziano, il quarto corpo *energetico* (si veda il quarto capitolo, nella sezione intitolata "Il corpo lunare").

## La veggenza

Il veggente deve continuare le sue pratiche volgendo la sua visione all'interno – nel suo spazio mentale – per viaggiare nelle nove dimensioni mentali.

*I nove Cancelli*

Esistono nove Cancelli – Porte mentali – che permettono di viaggiare nelle nove dimensioni mentali. In rapporto ai primi otto Cancelli troviamo otto dimensioni mentali e le seguenti entità mentali.

Entità mentali.
1. Angelo-Demone Custode (Hastur), oppure l'Uomo della Terra (Adamo ed Eva).
2. Demone Costrittore (Yog-Sothoth).
3. Uomo-Donna Divini (Iutmah-Ixsar).
4. Dio Occulto (Nuhram).
5. Signore Oscuro (Cthulhu).
6. Uomo-Dio (Nyarlathotep).
7. Dio Supremo (Shub-Niggurath).
8. Dea Assoluta (Nuith).

*N.B.* – In queste dimensioni mentali – escluso l'ottava – esistono diverse entità mentali dello stesso tipo.

In rapporto al nono Cancello troviamo la nona dimensione mentale – divisa in sette settori mentali – e le seguenti entità mentali.

Entità mentali.

1. Larve.
2. Fantasmi.
3. Spettri.
4. Spiriti Elementari: Gnomi, Ondine, Silfi (maschili) e Silfidi (femminili), Salamandre.
5. Incubi e Succube.
6. Demoni.
7. Cani della ragione.

Pratica per viaggiare nelle nove dimensioni mentali – interne – tramite i nove Cancelli.

La pratica per viaggiare nelle nove dimensioni mentali con il corpo mentale – proiezione parziale della propria consapevolezza percettiva – consiste nel varcare la Porta dell'Acqua interna e nel farsi condurre da Nia dinanzi al Cancello – relativo alla dimensione che si vuole esplorare – che automaticamente si apre. Varcato il Cancello ci si trova nella dimensione mentale scelta, s'inizia il viaggio e si contatta una delle entità presenti. Concluso l'incontro con l'entità, la si saluta e assieme a Nia si oltrepassa, nuovamente, il Cancello che automaticamente si chiude. A questo punto si ritorna indietro. Si saluta Nia e si oltrepassa, nuovamente, la Porta dell'Acqua. Infine si riaprono gli occhi.

Il veggente, dopo aver viaggiato nelle nove dimensioni mentali interne, deve volgere la sua visione all'esterno e viaggiare nelle nove dimensioni mentali esterne.

In pratica per viaggiare nelle dimensioni mentali esterne, tramite i nove Cancelli, si varca la Porta dell'Acqua esterna e si procede come per il viaggio interno. Terminato il viaggio si ritorna indietro. Si oltrepassa, nuovamente, la Porta dell'Acqua con l'intento di rientrare nel corpo fisico. Infine si riaprono gli occhi.

# 8

# Adeptus Maior

Al sesto grado l'iniziato sceglie un nome magico, esegue il rituale per facilitare la Comunione con il proprio Angelo-Demone Custode, esegue l'operazione magico-sessuale della Bestia e della Donna Scarlatta, e sperimenta il corpo gioviano. E se possiede la dote della veggenza prosegue nel suo sviluppo.

## Rituale per facilitare la Comunione con l'Angelo-Demone Custode

Il rituale per facilitare la Comunione con il proprio Angelo-Demone Custode è stato da me creato e in seguito perfezionato.

*Preparazione*

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica bianca, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro, della spada e della bacchetta.

*Il gesto preliminare*

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

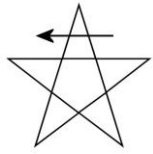
*Il primo gesto*

Il bando dei quattro elementi e dei quattro punti cardinali.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, si porta alla circonferenza del cerchio.

2. Si gira verso sinistra e va a est.

3. Traccia con la spada il Pentagramma diritto, adatto al bando della Terra (Toro).



1. Punta la spada al centro del Pentagramma e grida: "Therion!".

2. Si gira verso sinistra e va a nord.

3. Traccia il Pentagramma diritto che bandisce l'aria (Acquario).

1. Punta la spada al centro del Pentagramma ed esclama: "Nuit!".

2. Si gira verso sinistra e va a ovest.

3. Traccia il Pentagramma diritto che bandisce l'acqua

(Scorpione).

1. Punta la spada al centro del Pentagramma ed esclama: “Babalon!”.
2. Si gira verso sinistra e va a sud.
3. Traccia il Pentagramma diritto che bandisce il fuoco (Leone).

1. Punta la spada al centro del Pentagramma e grida: “Hadit!”.
2. Ritorna a nord, in senso antiorario, e si porta al centro del cerchio.

*Il secondo gesto*

Il bando dei quattro punti intermedi.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, ruota su se stesso in senso antiorario e si volge a nord-est.
2. Avanza fino alla circonferenza del cerchio, punta la spada davanti a sé e dice: “Amesheth!”.
3. Ruota su se stesso in senso antiorario e si volge a sud-ovest, quindi procede in linea retta fino al centro del cerchio.
4. Avanza fino alla circonferenza del cerchio, punta la spada davanti a sé e dice: “Ahephi!”.
5. Ruota su se stesso in senso antiorario e si volge a nord-est,

quindi procede in linea retta fino al centro del cerchio.

6. Ruota su se stesso in senso antiorario e si volge a sud-est.

7. Avanza fino alla circonferenza del cerchio, punta la spada davanti a sé e dice: “Toumathaph!”.

8. Ruota su se stesso in senso antiorario e si volge a nord-ovest, quindi procede in linea retta fino al centro del cerchio.

9. Avanza fino alla circonferenza del cerchio, punta la spada davanti a sé e dice: “Kabexnuf!”.

10. Ruota su se stesso in senso antiorario e si volge a sud-est, quindi procede in linea retta fino al centro del cerchio.

11. Ruota su se stesso in senso antiorario e si rivolge a nord.

*Il terzo gesto*

Il bando dell’etere.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, si porta alla circonferenza del cerchio.

2. Si gira verso sinistra e va a sud.

3. Traccia il Pentagramma diritto che bandisce l’etere.

4. Punta la spada al centro del Pentagramma e dice: “Horus!”.

5. Si porta a est in senso antiorario e ritorna al centro del cerchio volgendosi a ovest.

*Il gesto conclusivo*

Il mago, al centro del cerchio magico, volto a ovest, tiene con entrambe le mani la spada e la punta diritta verso l’alto, e dice: “Set!”.

Il significato del rituale.

Il rituale per facilitare la Comunione con il proprio Angelo-Demone Custode consente di ridurre la coscienza molteplice all'unità e per fare ciò bisogna bandire gli otto punti spaziali e i cinque elementi.

## Operazione magico-sessuale della Bestia e della Donna Scarlatta

Questa operazione permette di ottenere oracoli di luce e oracoli di tenebra.

*Fase luminosa*

L'inversione della polarità è il primo atto dell'operazione magico-sessuale.

Inversione della polarità.

Si veda il settimo capitolo, nella sezione intitolata "Operazione magico-sessuale per la realizzazione dei propri desideri".

L'unione sessuale è il secondo atto dell'operazione magico-sessuale.

Congiungimento sessuale.

1. Operate il congiungimento sessuale, assumendo la posizione in cui la Donna Scarlatta – Babalon – è attiva e si avvinghia alla Bestia seduta immobile.
2. Evitate l'orgasmo.
3. La Donna Scarlatta precipita in uno stato di *trance* passiva e diviene oracolare.

*N.B.* – Questa operazione deve essere eseguita con la luna piena e con la Donna Scarlatta nel periodo fertile.

*Fase tenebrosa*

L’inversione della polarità è il primo atto dell’operazione magico-sessuale.

Inversione della polarità.
Si veda il settimo capitolo, nella sezione intitolata “Operazione magico-sessuale per la realizzazione dei propri desideri”.

L’unione sessuale è il secondo atto dell’operazione magico-sessuale.

Congiungimento sessuale.
1. Operate il congiungimento sessuale, assumendo la posizione in cui la Donna Scarlatta è attiva e sta seduta sopra la Bestia distesa.
2. Raggiungete l’orgasmo.
3. La Donna Scarlatta precipita in uno stato di *trance* passiva e diviene oracolare.
*N.B.* – Questa operazione deve essere eseguita con la luna nuova e con la Donna Scarlatta nella fase mestruale.

La risultante.
Nella fase luminosa, la Donna Scarlatta si pone in contatto con le Potenze (Oracoli) del lato luminoso della forza. Nella fase tenebrosa, invece, la Donna Scarlatta si pone in contatto con le Potenze (Oracoli) del lato oscuro della forza.

## Il corpo gioviano

L’iniziato sperimenta il corpo gioviano, il quinto corpo *energetico* (si veda il quarto capitolo, nella sezione intitolata “Il corpo lunare”).

## La veggenza

Nel XVI secolo il dott. John Dee ricevette, tramite il veggente Edward Kelly, diciannove Chiamate o Chiavi – incantesimi o scongiuri – in un idioma detto "Enochiano" o "Angelico". Le Chiamate vennero trasmesse da degli Angeli a Kelly, mentre questi fissava il cristallo (Pietra della Visione). Queste Chiavi furono dettate alla rovescia e in seguito riscritte da Dee nel verso corretto, poiché una comunicazione diretta avrebbe evocato forze non desiderate in quel momento. Le prime due Chiamate invocano l'Elemento Spirito, le successive sedici invocano i quattro Elementi e la diciannovesima invoca i trenta Aethyr (Regni dell'etere). Inoltre esiste una Chiamata segreta che Dee e Kelly non ricevettero ed è la Chiamata numero zero che invoca l'Elemento Spirito.

Il veggente deve continuare le sue pratiche volgendo la sua visione nella Sfera Cristallina per 'vedere' i quarantanove mondi mentali relativi alle Chiamate.

*Le Chiamate enochiane*

Il sistema usato dal dott. John Dee e da Sir Edward Kelly era piuttosto laborioso ed è stato da me semplificato e perfezionato.

Esiste una certa relazione tra le Chiamate e le Sfere mentali.
Chiave zero – Sfera di Plutone A-B-C.
Prima Chiave – Sfera del Primo Mobile A-B-C.
Seconda Chiave – Sfera delle Stelle Fisse.
Terza, quarta e quinta Chiave – Sfera di Marte.
Sesta, settima e ottava Chiave – Sfera di Venere.
Nona, decima, undicesima e dodicesima Chiave – Sfera di Mercurio.
Tredicesima e quattordicesima Chiave – Sfera della Luna.
Quindicesima, sedicesima, diciassettesima e diciottesima Chiave – Sfera Fluidica e Sfera della Terra.
Diciannovesima Chiave – Sfera di Giove, Sfera del Sole, Sfera di Urano, Sfera di Nettuno, Abisso, Sfera di Saturno.

*N.B.* – La diciannovesima Chiamata si esplica, per mezzo della sostituzione di due nomi, in trenta Chiamate che invocano i trenta Aethyr: 30°, 29° e 28° – Sfera di Giove; 27°, 26°, 25°, 24° e 23° – Sfera del Sole; 22°, 21°, 20°, 19°, 18°, 17°, 16°, 15° e 14° – Sfera di Urano; 13°, 12°, 11°, 10°, 9°, 8°, 7°, 6°, 5°, 4° e parte iniziale del 3° – Sfera di Nettuno; parte centrale del 3° – Abisso; parte finale del 3°, 2° e 1° – Sfera di Saturno.

Pratica per vedere i mondi mentali – relativi alle Chiamate – tramite la Sfera Cristallina.

La pratica per 'vedere' i mondi mentali – pertinenti alle Chiamate – tramite la Sfera Cristallina consiste nel fissare lo sguardo e concentrare l'attenzione sulla Pietra della Visione. Si contatta Nia e si chiede che pronunci la Chiamata relativa al mondo che si vuole 'vedere'. Terminata la visione, si saluta Nia e si distoglie lo sguardo dal cristallo.

Il veggente – dopo aver visto i quarantanove mondi mentali – deve proiettare il suo corpo mentale all'interno della Sfera Cristallina e percorrere i quarantanove mondi mentali.

Pratica per viaggiare nei mondi mentali – pertinenti alle Chiamate – tramite la Sfera Cristallina.

La pratica per viaggiare nei mondi mentali – relativi alle Chiamate – tramite la Sfera Cristallina consiste nel fissare lo sguardo e proiettare il corpo mentale all'interno della Pietra della Visione. Si contatta Nia, si chiede che pronunci la Chiamata relativa al mondo che si vuole esplorare e s'inizia il viaggio. Una volta terminato, si saluta Nia e si esce dal cristallo per rientrare nel corpo fisico.

# 9

# Il Portale

L’iniziato, tra il sesto e il settimo grado, deve oltrepassare il Portale, un passaggio che gli consente di accedere al Secondo Ordine.

## Dominus Liminis

Il Dominus Liminis non è un grado vero e proprio, poiché è piuttosto una transizione dal Primo Ordine (o Esterno) al Secondo Ordine (o Interno).

## L’unione

L’iniziato opera, in se stesso, l’unione tra il suo lato maschile (destro) e il suo lato femminile (sinistro).

*L’unione*

1. Siedi a terra e incrocia le gambe.
2. Visualizza che il lato destro del tuo corpo sia maschile e il lato sinistro femminile.

3. Poni in comunicazione i tuoi due lati e percepisci “una goccia di rugiada”, il vero amore, l’amore universale divino.

*N.B.* – L’unione consente di entrare nel Secondo Ordine.

# 10

# Magister Minor

Al settimo grado l'iniziato sceglie un nome magico, esegue il rituale per ottenere la Comunione con il proprio Angelo-Demone Custode, compie l'operazione magico-sessuale per entrare in contatto con gli spiriti planetari incarnati, consegue il primo livello della Pre-Illuminazione e sperimenta il corpo solare. E se possiede la dote della veggenza prosegue nel suo sviluppo.

## Rituale per ottenere la Comunione con l'Angelo-Demone Custode

Il rituale per ottenere la Comunione con il proprio Angelo-Demone Custode, intitolato *Liber Samekh*, deriva da un papiro del British Museum, tradotto in inglese nella seconda metà dell'Ottocento da Charles Wycliffe Goodwin col titolo "Un Frammento di un'Opera Greco-Egizia sulla Magia". Aleister Crowley aggiunse l'interpretazione iniziatica dei nomi barbari e delle formule magiche. Questo rituale è stato da me migliorato e in seguito perfezionato.

*Preparazione*

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica rossa, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro, della bacchetta, della spada, della coppa, del pugnale e della campana.

*Il gesto preliminare*

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

## LIBER SAMEKH

*Theurgia Goetia Summa*
(*Congressus cum Daemone*)

Rituale usato dalla Grande Bestia 666 per il conseguimento della Conoscenza e Conversazione del suo Sacrosanto Angelo-Demone Custode.

### Punto I

*Evangelii Textus Redactus*

Invocazione
Magicamente ricostruita con il significato dei Nomi Barbari.

*Il primo gesto*

Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, fa squillare la campana per sei volte e recita il Giuramento.

Il Giuramento.

1. Te io invoco, Senza-Nascita.

2. Te, che creasti la Terra e i Cieli.

3. Te, che creasti la Notte e il Giorno.

4. Te, che creasti le Tenebre e la Luce.

5. Tu sei ASAR UN-NEFER ("me stesso reso perfetto"), che nessun uomo ha mai visto in ogni tempo.

6. Tu sei IA-BESZ ("la Verità nella Materia").

7. Tu sei IA-APOPHRASZ ("la Verità in Movimento").

8. Tu hai distinto tra il Giusto e l'Ingiusto.

9. Tu creasti la Femmina e il Maschio.

10. Tu producesti i Semi e il Frutto.

11. Tu formasti gli Uomini perché si amassero e perché si odiassero.

12. Io sono Horus Te stesso, Colui che conosce i Misteri e le Cerimonie di Khem.

13. Tu producesti l'Umido e l'Asciutto, e tutto ciò che nutre ogni Vita creata.

14. Ascoltami, perché io sono l'Angelo di PTAH-APO-PHRASZ-RA ("il Moto Creatore del Sole"): questo è il Tuo Vero Nome, tramandato ai Profeti di Khem.

*N.B.* – Al punto numero dodici ci si identifica in una divinità egizia e si proclama la propria posizione nel Pantheon delle divinità (nel mio caso: "Io sono Thoth, Colui che conosce i Misteri della Magia").

*Il secondo gesto*

Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, si porta alla circonferenza del cerchio, si gira verso destra e va a est. Qui invoca l'elemento terra vibrando i "nomi barbari" del rituale e, saturando al massimo tutto il suo essere con la forza dei "nomi", irradia dal suo pentacolo uno splendore color giallo.

Terra.

Io Ti invoco:

| | |
|---|---|
| MA | “O Madre! O Verità!”. |
| BARRAIO | “Tu, Massa!”. |
| IOhEL | “Salute, o Tu che sei!”. |
| KOTha | “Tu, cava!”. |
| AThOR-e-BAL-O | “Tu, Dea della Bellezza e dell’Amore, che Satana contemplando desidera!”. |
| ABRAFT | “I Padri, maschio-femmina, Ti desiderano!”. |
| AFT | “Spiriti Maschi-Femmine!”. |
| ABAFT | “Procreatori Maschi-Femmine!”. |
| BAS-AUMGN | “Voi che siete Dei e avanzate proferendo AUMGN!”. |
| ISAK | “Punto Identico!”. |
| SA-BA-FT | “Nuith! Hadit! Ra-Hoor-Khuit!”. |
| ShA-BA-FT | “Salute a Te, Grande Bestia 666!”. |
| JAFT | “Salute a Te, JAF!”. |

Ascoltami, e assoggettami tutti gli Spiriti; così che ogni Spirito del Firmamento e dell’Etere; sulla Terra e sotto la Terra; sulla terraferma e nell’Acqua; dell’Aria vorticosa e del Fuoco precipitoso; e ogni Incantesimo e Flagello di Dio mi obbedisca.

*Nota*. – Questa invocazione rispecchia la concezione della Terra splendente, abitata da un Toro di natura terrestre e da una Vacca di natura venusiana.

*Il terzo gesto*

Il mago, alla circonferenza del cerchio magico, volto a est, si gira verso destra e va a sud. Qui raccoglie la spada (lasciata in precedenza a terra) con la mano destra e la punta in avanti. Poi invoca l’elemento fuoco vibrando i “nomi barbari” del rituale e, saturando al massimo tutto il suo essere con la forza dei “nomi”, irradia dalla sua spada dei raggi color rosso.

Fuoco.
Io Ti invoco:

| | |
|---|---|
| AR-O-GO-GO-RU-ABRAO | "Tu Sole spirituale! Satana, tu Occhio, tu Lussuria! Grida Forte! Grida Forte! Fai girare la Ruota, o Padre mio, o Satana, o Sole!". |
| SOTOU | "Tu, il Salvatore!". |
| MURDORIO | "Silenzio! Dammi il Tuo Segreto!". |
| PhALARThAO | "Allattami, Tu Fallo, Tu Sole!". |
| OOO | "Satana, tu Occhio, tu Lussuria!" "Satana, tu Occhio, tu Lussuria!" "Satana, tu Occhio, tu Lussuria!" |
| AEPE | "Tu, da te stesso causato, da te stesso determinato, esaltato, Altissimo!". |

Ascoltami, e assoggettami tutti gli Spiriti; così che ogni Spirito del Firmamento e dell'Etere; sulla Terra e sotto la Terra; sulla terraferma e nell'Acqua; dell'Aria vorticosa e del Fuoco precipitoso; e ogni Incantesimo e Flagello di Dio mi obbedisca.

*Nota*. – Questa invocazione rispecchia la concezione del Fuoco splendente, abitato da un Leone di natura gioviana.

*Il quarto gesto*

Il mago, alla circonferenza del cerchio magico, volto a sud, si gira verso destra e va a ovest. Qui raccoglie la coppa (lasciata in precedenza a terra) con la mano sinistra e la sorregge. Poi invoca l'elemento acqua vibrando i "nomi barbari" del rituale e, saturando al massimo tutto il suo essere con la forza dei "nomi", irradia dalla sua coppa uno splendore color verde.

Acqua.
Ascoltami:

| | |
|---|---|
| RU-ABRA-JAF | "Tu Ruota, tu Grembo che con- |

| | |
|---|---|
| | tiene il Padre JAF!”. |
| MIRIADOM | “Tu Mare e Dimora!”. |
| BABALON-BAL-BIN-ABAFT | “Babalon! Tu Donna di Mercimonio! Tu, Porta del Grande Dio ON! Tu, Signora della Comprensione delle Vie!”. |
| ASAL-ON-AI | “Salute a Te, imperturbata! Salute, sorella e sposa di ON, del Dio che è tutto e nessuno, per il Potere del Dodici!”. |
| APhEN -JAF | “Tu, Tesoro di JAF!”. |
| J | “Tu, Vergine dai due sessi! Tu, Seme Segreto! Tu, Saggezza inviolata!”. |
| PhOTEX | “Dimora della Luce...”. |
| ABRAXAS | “... del Padre Sole, di Hadit, dell’Incantesimo dell’Eone di Horus!”. |
| AEOOU | “Nostra Signora della Porta Occidentale del Cielo!”. |
| ISChURE | “Tu sei possente!”. |

Ascoltami, e assoggettami tutti gli Spiriti; così che ogni Spirito del Firmamento e dell’Etere; sulla Terra e sotto la Terra; sulla terraferma e nell’Acqua; dell’Aria vorticosa e del Fuoco precipitoso; e ogni Incantesimo e Flagello di Dio mi obbedisca.

*Nota*. – Questa invocazione rispecchia la concezione dell’Acqua fulgida, abitata da un Drago-Serpente di natura gioviana.

*Il quinto gesto*

Il mago, alla circonferenza del cerchio magico, volto a ovest, si gira verso destra e va a nord. Qui raccoglie il pugnale (lasciato in precedenza a terra) con entrambe le mani e lo punta in avanti. Poi invoca l’elemento aria vibrando i “nomi barbari” del rituale

e, saturando al massimo tutto il suo essere con la forza dei "nomi", irradia dal suo pugnale dei raggi color blu.

| | |
|---|---|
| Aria. | |
| Ascoltami: | |
| AR | "O Sole che respira e fluisce!". |
| ThJAF | "O Sole JAF! O Sole Toro, Bestia che vortica, folgore, generatore di Vita!". |
| RhEIBETH | "Tu che fluisci! Tu che vai!". |
| A-ThELE-BER-SET | "Tu Sole-Satana Hadit che vai senza Volontà!". |
| Ah | "Tu, Aria! Spirito! Tu senza limiti e senza vincoli!". |
| BELAThA | "Tu, Essenza, Aria che vortica rapida, Elasticità!". |
| ABEU | "Tu che vaghi, Padre di Tutto!". |
| EBEU | "Tu che vaghi, Spirito di Tutto!". |
| PhI-ThETA-SOEL | "Tu, Splendente Forza del Respiro! Tu, Sole Toro! Tu, Salvatore! Salute!". |
| IB | "Tu Ibis, Uccello segreto e solitario, Saggezza inviolata, la cui Parola è Verità, che crea il Mondo con la sua Magia!". |
| ThJAF | "O Sole JAF! O Sole Toro, Bestia che vortica, folgore, generatore di Vita!". |

Ascoltami, e assoggettami tutti gli Spiriti; così che ogni Spirito del Firmamento e dell'Etere; sulla Terra e sotto la Terra; sulla terraferma e nell'Acqua; dell'Aria vorticosa e del Fuoco precipitoso; e ogni Incantesimo e Flagello di Dio mi obbedisca.

*Nota*. – Questa invocazione rispecchia la concezione dell'Aria risplendente, abitata da un Uccello di natura mercuriale.

*Il sesto gesto*

Il mago, alla circonferenza del cerchio magico, volto a nord, ruota su se stesso in senso orario, ritorna al centro del cerchio e si volge a est. Raccoglie la bacchetta (lasciata in precedenza a terra) con la mano destra e la punta in alto. Poi invoca l'etere – quinta essenza – vibrando i "nomi barbari" del rituale e, saturando al massimo tutto il suo essere con la forza dei "nomi", irradia dalla sua bacchetta dei raggi luminosi color bianco.

| | |
|---|---|
| Etere. | |
| Ascoltami: | |
| IEOU | "Mio Sole Interiore!". |
| PUR | "Tu Fuoco! Tu Sestuplice Stella iniziatrice, cinta di Forza e di Fuoco!". |
| IOU | "Mia Anima interiore!". |
| PUR | "Tu Fuoco! Tu Sestuplice Stella iniziatrice, cinta di Forza e di Fuoco!". |
| JAF-Th | "Toro Sole, salute! Salute a Te Grande Bestia 666, tu JAF!". |
| IAEO | "Soffi della mia Anima, Soffi del mio Angelo!". |
| IOOU | "Lussuria della mia Anima, lussuria del mio Angelo!". |
| ABRAXAS | "... del Padre Sole, di Hadit, dell'Incantesimo dell'Eone di Horus!". |
| SABRIAM | "Oh, per il Santo Graal! Oh, per la Coppa di Babalon! Oh, per il mio Angelo che si riversa nella mia Anima!". |
| OO | "L'Occhio! Satana, mio Signore! Lussuria del Capro!". |
| FIF | "Mio Angelo! Mio Iniziatore! Tu sei me... la Sestuplice Stella!". |
| AD-ON-A-I | "Mio Signore! Mio Io segreto |

| | |
|---|---|
| | oltre l'Io, Hadit, Padre di Tutto! Salute, ON, Tu Sole, Tu Vita dell'Uomo, Tu Quintuplice Spada di fiamma! Tu Capro esaltato sulla Terra nella Lussuria, Tu Serpente proteso sulla Terra nella Vita! Spirito santissimo! Seme saggissimo! Bimbo Innocente! Vergine Inviolabile! Generatore dell'Essere! Anima di tutte le Anime! Parola di tutte le Parole, Appari, Luce occulta!". |
| EDE | "Divorami!". |
| EDU | "Tu mi divori!". |
| ANGELOS TON ThEON | "Tu Angelo degli Dei!". |
| ANALALA | "Sorgi in Me, fluendo libero, Tu che sei Nulla, che sei Nulla, e proferisci la tua Parola!". |
| LAIA | "Anch'io sono Nulla! Io Ti Voglio! Io Ti contemplo! Mio Nulla!". |
| GAIA | "Balza, o Terra!". |
| AEPE | "Tu, Esaltato! Esso balza verso l'alto; scaturisce!". |
| DIAThARNA ThORON | "Ecco! Lo spruzzo dei semi dell'Immortalità!". |

Ascoltami, e assoggettami tutti gli Spiriti; così che ogni Spirito del Firmamento e dell'Etere; sulla Terra e sotto la Terra; sulla terraferma e nell'Acqua; dell'Aria vorticosa e del Fuoco precipitoso; e ogni Incantesimo e Flagello di Dio mi obbedisca.

*Nota*. – Questa invocazione rispecchia la concezione dell'Etere radiante, abitato da un Uomo di natura solare.

*Il settimo gesto*

Il mago, al centro della circonferenza del cerchio magico, volto a est, ruota su se stesso in senso antiorario e si volge a nord. Fa squillare la campana per sei volte e pronuncia il Conseguimento.

Il Conseguimento.

1. Io entro nel suo Regno!
2. Io lo Vedo! Lo Desidero!
3. Io conosco il suo Nome! Conosco la sua Direzione!
4. Io sono Lui! Lo Spirito Senza Nascita! Ho la vista nei piedi: forte Fuoco Immortale!
5. Io sono Lui! La Verità!
6. Io sono Lui, che odia che il male si compia nel Mondo!
7. Io sono Lui, che illumina e tuona!
8. Io sono Lui, dal quale discende la Pioggia della Vita sulla Terra!
9. Io sono Lui, la cui bocca eternamente fiammeggia!
10. Io sono Lui, che Genera e Manifesta la Luce!
11. Io sono Lui, la Grazia dei Mondi!
12. Il "Cuore Cinto da un Serpente" è il mio nome!

*N.B.* – Il Conseguimento consente di entrare nell'inconscio collettivo e di contattare il proprio Angelo-Demone Custode.

La Proclamazione della Grande Bestia 666.

1. Io sono il Signore degli Dei;
2. Io sono il Signore dell'Universo;
3. Io sono Colui che i Venti temono;
4. Io sono Colui che, avendo fatto udire la Sua Voce, per Suo comando è Signore di tutte le Cose; Re, Dominatore e Soccorritore.

JAF, SABAF, ShABAF.

Tali sono le Parole!

*N.B.* – La Proclamazione della Grande Bestia 666 è riservata, unicamente, per il mio uso personale.

La risultante.

Il rituale – *Liber Samekh* – consente di aprire la Porta positiva

(prima Porta) e la Porta negativa (nona Porta), varchi di accesso a dimensioni *sottili* abitate da entità positive e negative. Inoltre permette di entrare – in stato di sogno – nel proprio inconscio collettivo e di contattare il proprio Sacrosanto Angelo-Demone Custode.

In pratica, il mago deve compiere questo rituale esattamente una volta ogni luna. Deve iniziare con la luna piena e finire con la luna nuova. Con la luna piena si apre la Porta positiva e con la luna nuova si apre quella negativa. Entrambe le Porte si aprono, da sole, sia nel tempio sia nell'abitazione del mago. Pertanto egli, con l'aiuto di un veggente oppure se è egli stesso un veggente, individua la Porta positiva e quella negativa, avendo cura di sbarrare quella negativa con un pentagramma – tracciato con la spada magica e visualizzato di colore azzurro – per impedire alle entità negative di penetrare nel tempio o nella sua abitazione. Noterà che nel tempio le Porte si creano a ridosso degli angoli e che una è posta all'opposto dell'altra, mentre nella sua abitazione una si collocherà in una stanza e l'altra in un'altra, ma sempre una all'opposto dell'altra. Inoltre, il mago deve entrare – in stato di sogno – nel suo inconscio collettivo e contattare il suo Angelo-Demone Custode per chiedergli il nome e il punto cardinale a cui corrisponde.

*N.B.* – Il mago deve compiere questo rituale – per un minimo di due lune e un massimo di sei – fino al momento in cui contatta il suo Angelo-Demone Custode.

## Punto II

*Ars Congressus cum Daemone*

Evocazione

La vera formula – la cui virtù fu sufficiente alla Grande Bestia 666 per evocare il suo Sacrosanto Angelo-Demone Custode – è questa: evoca Spesso.

*L'ottavo gesto*

Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, ruota su se stesso in senso antiorario e si volge verso il punto cardinale del suo Angelo-Demone Custode. Fa squillare la campana per sei volte e recita l'*Augoeides*.

L'Augoeides.
1. Te io evoco, Luce del mattino!
2. Te io evoco: Falco d'oro, Toro di luce, Serpente di fuoco!
3. Esci da me!
4. Balza alla mia vista!
5. [Urlare il nome dell'Angelo-Demone Custode].
*N.B.* – Recitare l'*Augoeides* più spesso che si può.

La risultante.

Il rituale – "*Liber Samekh*" – consente di evocare il proprio Angelo-Demone Custode, dopo averne conosciuto il nome e la direzione.

In pratica, il mago deve recitare spesso l'*Augoeides* – urlando il nome del suo Angelo-Demone Custode – e così sopravviene una particolare tensione che cresce d'intensità e che si manifesta come un attacco di licantropia. Egli urla – *Goetia* significa "urlante" – come una bestia (l'ululato del lupo), fino al momento in cui esteriorizza il suo Angelo-Demone Custode.

Il significato del rituale.

Ogni individuo possiede un angelo guardiano o un demone guardiano, infatti, ogni uomo è l'incarnazione di un'entità – Angeli-Demoni Custodi, spiriti planetari, spiriti elementari, etc. – con la quale, nelle profondità del proprio essere, si identifica. Nessun uomo deve conoscere il nome dell'entità di un altro uomo, poiché il conoscerlo gli conferirebbe la facoltà di evocare l'entità e quindi di controllare l'uomo. Nel caso specifico dell'Angelo-Demone Custode, l'entità possiede sia l'aspetto angelico sia l'aspetto demoniaco e può essere dominata solo da colui che la

incarna, anche se il nome è noto ad altri uomini.

L'angelo o demone guardiano si colloca in relazione alla prima e alla nona Porta. In relazione alla prima Porta troviamo l'Angelo-Demone Custode (Hastur) e gli spiriti planetari. Questi ultimi si dividono tra angeli e demoni planetari e s'identificano nella concezione di Uomo della Terra (Adamo ed Eva). Invece, in corrispondenza alla nona Porta troviamo gli spiriti elementari e altre entità.

Una volta che si è evocato il proprio Angelo-Demone Custode, egli diventa un'entità indipendente che è libera di accedere alla propria dimensione oppure di vagare sulla Terra.

## Operazione magico-sessuale per entrare in contatto con spiriti planetari incarnati

Questa operazione permette di entrare in contatto con gli spiriti planetari incarnati.

*Operazione magico-sessuale per entrare in contatto con gli spiriti planetari incarnati*

Il contatto con gli spiriti planetari avviene nei piani superiori del mondo dei sogni ed è il primo atto dell'operazione magico-sessuale.

Contatto con lo spirito planetario.

1. Di sera, prima di addormentarti, concentra la tua mente sul piano superiore in cui vuoi operare.
2. Evoca il piano superiore pronunciando, per tre volte, la parola magica "Ixataar".
3. Entrato, in stato di sogno, nel piano superiore pensa che si presenti al tuo cospetto lo spirito planetario che vuoi incontrare incarnato.
4. Quando lo spirito planetario ti appare chiedigli il suo nome.

*N.B.* – Per quanto riguarda le caratteristiche degli spiriti

planetari si veda l'undicesimo capitolo, nella sezione intitolata "Rituale di evocazione degli Spiriti".

L'eccitazione autosessuale è il secondo atto dell'operazione magico-sessuale.

Eccitazione autosessuale.

1. Compi un atto di eccitazione autosessuale.
2. Nel momento culminante dell'eccitazione autosessuale visualizza il sigillo, cioè il nome dello spirito planetario contenuto in una circonferenza.
3. Invia il sigillo energetico sulla persona che vuoi incontrare.

La risultante.

Il sigillo energetico s'imprime sulla fronte della persona che incarna lo spirito planetario e agisce in modo tale che la persona entri in contatto con il mago.

*N.B.* – Il sigillo appare alla vista del veggente di un giallo dorato (energia vitale dell'operatore).

## Il primo livello della Pre-Illuminazione

L'iniziato consegue il primo livello della Pre-Illuminazione per mezzo di una pratica. Essa consente di sperimentare, nel cervello, il primo flash (luce bianca) d'Illuminazione.

*Il primo flash d'Illuminazione*

1. Siedi su una sedia, nella posizione egizia del dio.
2. Controlla il corpo e controlla la respirazione.
3. Controlla i pensieri.
4. Concentra la mente sull'immagine di una stella a sette punte.
5. Pronuncia per sette volte la parola "Ashulam".

## Il corpo solare

L'iniziato sperimenta il corpo solare, il sesto corpo *energetico* (si veda il quarto capitolo, nella sezione intitolata "Il corpo lunare").

## La veggenza

Il veggente deve continuare le sue pratiche volgendo la sua visione all'esterno per viaggiare nella dimensione materiale e per accedere alle nove dimensioni *sottili*.

### *La dimensione materiale*

Nella dimensione materiale, il veggente non è in grado di dare una versione esatta di quello che si trova in essa, poiché il suo corpo mentale è soltanto una proiezione parziale della sua consapevolezza percettiva.

Pratica per viaggiare nella dimensione materiale.

La pratica per viaggiare nella dimensione materiale con il corpo mentale consiste nel chiudere gli occhi, nell'ingrandire il corpo mentale a grandezza naturale e nel farlo fuoriuscire dal proprio corpo fisico. Poi s'inizia a viaggiare nella dimensione materiale, muovendosi alla velocità del pensiero. In questa dimensione si possono vedere sia gli esseri fisici sia le entità mentali. Concluso il viaggio si ritorna nel corpo fisico, si rimpicciolisce il corpo mentale e si riaprono gli occhi.

### *Le nove dimensioni sottili*

All'interno del nostro pianeta sono presenti nove dimensioni *sottili* che sono abitate da entità *sottili*. A queste dimensioni si accede per mezzo di nove Porte dimensionali (si veda il primo

capitolo della Parte Seconda di questo libro, nella sezione intitolata "Il Macrocosmo").

Pratica per viaggiare nelle nove dimensioni sottili.

La pratica per viaggiare nelle nove dimensioni *sottili* con il corpo mentale consiste nel proiettarlo fuori del corpo fisico e nel varcare la Porta positiva. Poi si accede, tramite la prima Porta, nella prima dimensione *sottile*. Allo stesso modo si procede per entrare in altre sette dimensioni *sottili*, mentre per accedere alla nona dimensione si deve varcare la Porta negativa.

*N.B.* – Soltanto i veggenti in contatto con i più alti membri dell'Ordine della Stella d'Oro possono viaggiare nelle nove dimensioni *sottili*, senza correre il rischio di rimanere intrappolati o di subire gravi perdite energetiche.

# 11

# Magister

All'ottavo grado l'iniziato sceglie un nome magico, fa il rituale di evocazione degli Spiriti, esegue il Rituale della Rosa d'Oro, compie l'operazione magico-sessuale per proiettare entità nel mondo dei sogni di coloro che vuole influenzare, ottiene il secondo livello della Pre-Illuminazione e sperimenta il corpo uraniano. E se possiede la dote di veggenza prosegue nel suo sviluppo.

## Rituale di evocazione degli Spiriti

Il rituale di evocazione degli Spiriti è stato da me creato e in seguito perfezionato.

*Preparazione*

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa una delle tre tuniche (la tunica rossa, bianca e nera vengono utilizzate a seconda degli spiriti planetari che si vuole evocare, mentre la tunica nera viene usata per l'evocazione degli altri spiriti), la corona, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro, della bacchetta, della spada e

della forca (la spada e la forca vengono utilizzate per l'evocazione degli altri spiriti).

*Il gesto preliminare*

Il mago entra nel tempio e se vuole può avere con sé due assistenti. Inoltre, in precedenza, avrà tracciato un triangolo – a est – per l'evocazione degli spiriti planetari e un triangolo – a ovest – per l'evocazione degli altri spiriti (larve, fantasmi, spettri, spiriti elementari, incubi e succube, demoni, cani della ragione). Nel tempio, il mago esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

*Il primo gesto*

La convocazione dell'Angelo-Demone Custode.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, stringe le mani attorno alla bacchetta, con le dita e i pollici intrecciati.

2. Ruota su se stesso in senso antiorario, si volge in direzione della Porta positiva e punta la bacchetta davanti a sé.

3. Ruota su se stesso in senso antiorario e, sempre puntando la bacchetta davanti a sé, si volge verso il punto cardinale del suo Angelo-Demone Custode.

4. Pronuncia per tre volte il nome del suo Angelo-Demone Custode e dice: "Io ti evoco! Io ti evoco! Io ti evoco!".

5. Appena l'Angelo-Demone Custode appare, il mago dice: "Permettimi di evocare lo spirito (pronunciare il nome dello spirito), affinché io possa (dichiarare lo scopo della cerimonia magica)".

*N.B.* – L'Angelo-Demone Custode appare alla vista del veggente che, in questo caso, è il mago stesso o un suo assistente.

*Il secondo gesto*

L’evocazione degli spiriti planetari.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, ruota su se stesso in senso antiorario e, sempre puntando la bacchetta davanti a sé, si volge a est.

2. Pronuncia per tre volte l’evocazione: “Vieni (pronunciare il nome dello spirito planetario), io ti evoco!”.

3. Appena lo spirito planetario appare all’interno del triangolo magico, il mago dice: “Giurami obbedienza e fedeltà!”.

4. Il mago assegna allo spirito planetario il compito che deve svolgere.

L’evocazione degli altri spiriti.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, ripone la bacchetta e impugna con entrambe le mani la spada.

2. Ruota su se stesso in senso antiorario, si volge in direzione della Porta negativa e punta la spada davanti a sé.

3. Traccia con la spada un pentacolo inverso, visualizzandolo di colore rosso.

4. Aperta la Porta negativa, ruota su se stesso in senso antiorario e, sempre puntando la spada davanti a sé, si volge a ovest.

5. Pronuncia per tre volte l’evocazione: “Vieni (pronunciare il nome dello spirito), io ti evoco!”.

6. Appena lo spirito appare all’interno del triangolo magico, il mago ruota su se stesso in senso antiorario e, sempre puntando la spada davanti a sé, si rivolge verso la Porta negativa.

7. Traccia con la spada un pentacolo, visualizzandolo di colore azzurro.

8. Chiusa la Porta negativa, ruota su se stesso in senso antiorario e, sempre puntando la spada davanti a sé, si rivolge a ovest.

9. Il mago sottometta lo spirito, dicendo: “Giurami obbedienza e fedeltà!”.

10. Assegna allo spirito il compito che deve svolgere.

*N.B.* – Nel caso lo spirito si rifiuti di obbedire si passi alle maledizioni, pronunciando delle frasi come: “*Scire nefas*!”,

"*Baber si loc fandi*!", "*Malaton malatas dinor*!". E se queste non dovessero sortire alcun effetto si conficchi la forca nei carboni ardenti del turibolo.

*Il gesto conclusivo*

Il mago, al centro del cerchio magico, volto a est o a ovest, pronuncia il congedo degli Spiriti, dicendo: "Ora io ti dico! Esegui il compito che ti ho affidato, dopodiché ritorna da me in nome di (pronunciare il nome del proprio Angelo-Demone Custode) e vi sia pace tra te e me, e sia tu sempre pronto a venire, in qualunque momento tu sia evocato da questa potententissima evocazione dell'arte magica".

*N.B.* – Quando lo spirito ritorna dal mago si deve rinviarlo nella sua dimora, attraverso la Porta positiva o la Porta negativa.

Il significato del rituale.

Il rituale di evocazione degli Spiriti insegna come evocare e comandare alle entità. Per quanto concerne gli spiriti planetari si deve osservare che sono così chiamati perché possiedono qualità specifiche relative ai pianeti, invece per quanto riguarda gli spiriti elementari (gnomi, ondine, silfi e silfidi, salamandre) si deve notare che si sono in rapporto ai quattro elementi (terra, acqua, aria, fuoco); infine per quanto concerne gli altri spiriti (larve, fantasmi, spettri, incubi e succube, demoni, cani della ragione) si deve prendere atto che si tratta di entità vampiresche-demoniache.

Segue uno specchietto illustrativo riguardante gli spiriti planetari con le loro mansioni.

Spirito Planetario della Luna: per lo sviluppo delle facoltà psichiche.

Spirito Planetario di Mercurio: per combinare affari.

Spirito Planetario di Venere: per ricevere amore.

Spirito Planetario di Marte: per scatenare la guerra.

Spirito Planetario di Giove: per avere fortuna.

Spirito Planetario del Sole: per ottenere la gloria.

Spirito Planetario di Urano: per ottenere il potere luminoso.
Spirito Planetario di Nettuno: per ottenere il potere oscuro.
Spirito Planetario di Saturno: per ottenere cambiamenti nel tempo.
Spirito Planetario di Plutone A: per tormentare i propri nemici.
Spirito Planetario di Plutone B: per uccidere i propri nemici.
Spirito Planetario di Plutone C: per bloccare i propri nemici.

Segue uno specchietto illustrativo riguardante gli spiriti elementari con le loro mansioni.
Gnomi: per agire nell'ambito del lavoro.
Ondine: per agire nell'ambito dell'amore.
Silfi e Silfidi: per agire nell'ambito dell'ispirazione.
Salamandre: per agire nell'ambito del vigore fisico.

Segue uno specchietto illustrativo riguardante gli spiriti vampireschi-demoniaci con le loro tipicità.
Larve: per indebolire e far ammalare i propri nemici.
Fantasmi: per terrorizzare i propri nemici.
Spettri: per indebolire e far ammalare i propri nemici.
Incubi e Succube: per indebolire e far ammalare i propri nemici.
Demoni: per tormentare e uccidere i propri nemici.
Cani della Ragione: per tormentare e uccidere i propri nemici.
*N.B.* – Gli spiriti vampireschi-demoniaci contattano le loro vittime tramite il mondo dei sogni di queste ultime. Inoltre, tali spiriti agiscono negativamente sull'anatomia occulta delle loro vittime.

## Rituale della Rosa d'Oro

Il Rituale della Rosa d'Oro mi venne trasmesso dai Maestri Invisibili ed è stato da me, in seguito, perfezionato.

*Preparazione*

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica rossa, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro, della bacchetta e della spada.

*Il gesto preliminare*

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

*Il gesto*

La Rosa d'Oro.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, ruota su se stesso in senso antiorario e si volge a est.
2. Prende la bacchetta, la punta davanti a sé e dice: "La vita dei ventiquattro Saggi arriverà alla Luce, nella Rosa fiorente dell'Est".
3. Ruota su se stesso in senso antiorario e si volge a sud.
4. Impugna la spada, la punta davanti a sé e dice: "La Forza è donata da tutti i Saggi... Luce sui ventiquattro petali della Rosa".
5. Ruota su se stesso in senso orario e si rivolge a est.
6. Prende la bacchetta, la punta davanti a sé e dice: "Ogni Saggio riceve la Luce... è Forza donata da tutti i Saggi".
7. Ruota su se stesso in senso orario e si rivolge a sud.
8. Impugna la spada, la punta davanti a sé e dice: "La Luce è nei ventiquattro petali della Rosa d'Oro".

Il significato del rituale.

Il Rituale della Rosa d'Oro consente di collegarsi con la Forza (Luce) dei ventiquattro Saggi.

**Operazione magico-sessuale per proiettare entità nel mondo dei sogni di coloro che si vuole influenzare**

Questa operazione permette di proiettare delle entità nel mondo dei sogni delle persone che si vuole influenzare.

*Operazione magico-sessuale per proiettare entità nel mondo dei sogni di coloro che si vuole influenzare*

L'invio del "credo vitale" nel proprio mondo dei sogni è il primo atto dell'operazione magico-sessuale.

Invio del "credo vitale" nel mondo dei sogni.

1. Di sera, prima di addormentarti, formula il tuo "credo vitale": la volontà di voler contattare, in stato di sogno, un certo tipo di entità... visualizza intensamente.

2. Quando l'entità, in stato di sogno, ti appare chiedile il suo nome.

*N.B.* – Il "credo vitale" è la risultante dell'unione della volontà (volere senza desiderare) e dell'immaginazione (visualizzazione mentale).

L'eccitazione autosessuale è il secondo atto dell'operazione magico-sessuale.

Eccitazione autosessuale.

1. Compi un atto di eccitazione autosessuale.

2. Nel momento culminante dell'eccitazione autosessuale proietta l'entità, dal tuo mondo dei sogni nell'ambiente fisico.

*N.B.* – Il veggente verifica che l'entità si trovi nell'ambiente fisico.

L'invio dell'entità nel mondo dei sogni di colui che si vuole influenzare è il terzo atto dell'operazione magico-sessuale.

Invio dell'entità nel mondo dei sogni di colui che si vuole influenzare.

1. Affida all'entità il compito che deve svolgere.
2. Formula il tuo "credo vitale": la volontà di voler inviare l'entità nel mondo dei sogni di colui che vuoi influenzare... visualizza intensamente.

*N.B.* – Il veggente verifica che l'entità sia stata inviata.

La risultante.

L'entità penetra nel mondo dei sogni della persona che si vuole influenzare e porta a compimento la volontà del mago.

## Il secondo livello della Pre-Illuminazione

L'iniziato consegue il secondo livello della pre-Illuminazione per mezzo di una pratica. Essa consente di sperimentare, nel cervello, il secondo flash (luce bianca) di Illuminazione.

*Il secondo flash di Illuminazione*

1. Siedi su una sedia, nella posizione egizia del dio.
2. Controlla il corpo e controlla la respirazione.
3. Controlla i pensieri.
4. Concentra la mente sull'immagine di una stella a otto punte.
5. Pronuncia per otto volte la parola "Shugayam".

## Il corpo uraniano

L'iniziato sperimenta il corpo uraniano, il settimo corpo *energetico* (si veda il quarto capitolo, nella sezione intitolata "Il corpo lunare").

## La veggenza

Il veggente deve continuare le sue pratiche volgendo la sua visione all'esterno per entrare in contatto visivo e telepatico con le entità mentali.

*Contatto visivo e telepatico con le entità mentali*

Nella dimensione materiale, il contatto visivo e telepatico del veggente avviene con entità mentali, ovverosia con entità fantasmagoriche prive di qualsiasi carica energetica.

Pratica per entrare in contatto visivo e telepatico con le entità mentali.

La pratica per entrare in contatto visivo e telepatico con le entità mentali consiste nell'evocare l'entità e nel sintonizzarsi con essa. Per sintonizzarsi con l'entità si deve possedere la volontà di "vederla", ponendosi in una condizione di ricettività percettiva... finché se ne cattura l'immagine. A questo punto si fissa l'immagine per "vederla" più dettagliatamente. Poi per comunicare con l'entità si deve formulare la domanda – ad alta voce o con il pensiero – e ci si deve porre nella condizione di "sentire" la risposta.

# 12

# Magister Maior

Al nono grado l'iniziato sceglie un nome magico, esegue l'operazione magico-sessuale per la creazione di figli magici di luce e di figli magici di tenebra, ottiene la memoria magica, consegue il terzo livello della Pre-Illuminazione, sperimenta il corpo nettuniano, sconfigge il primo nemico naturale ed effettua il Rituale del Santo Graal. E se possiede la dote della veggenza completa il suo sviluppo.

## Operazione magico-sessuale per la creazione di figli magici di luce e di figli magici di tenebra

Questa operazione permette di creare figli magici di luce e figli magici di tenebra.

*Operazione magico-sessuale per la creazione di figli magici di luce e di figli magici di tenebra*

L'inversione della polarità è il primo atto dell'operazione magico-sessuale.

Inversione della polarità.

Si veda il settimo capitolo, nella sezione intitolata “Operazione magico-sessuale per la realizzazione dei propri desideri”.

L’accumulo dell’etere luminoso (il lato luminoso della forza) o dell’etere oscuro (il lato oscuro della forza) nel corpo fisico dell’uomo e della donna è il secondo atto dell’operazione magico-sessuale.

Etere luminoso.
Si veda il settimo capitolo, nella sezione intitolata “Operazione magico-sessuale per la realizzazione dei propri desideri”.

Etere oscuro.
Si veda il settimo capitolo, nella sezione intitolata “Operazione magico-sessuale per la realizzazione dei propri desideri”.

Il congiungimento sessuale è il terzo atto dell’operazione magico-sessuale.

Congiungimento sessuale.
Si veda il settimo capitolo, nella sezione intitolata “Operazione magico-sessuale per la realizzazione dei propri desideri”.

Il momento dell’orgasmo è il quarto atto dell’operazione magico-sessuale.

Orgasmo luminoso.
1. Nel momento dell’acme erotico visualizzate a est, in una precisa posizione del tempio, la forma che volete dare al figlio magico.
2. Proiettate l’etere luminoso nella forma visualizzata.
3. Conferite un nome al figlio magico.
*N.B.* – Il momento dell’orgasmo scarica e ripolarizza l’uomo e la donna, riportandoli alla condizione originaria.

Orgasmo oscuro.

1. Nel momento dell'acme erotico visualizzate a ovest, in una precisa posizione del tempio, la forma che volete dare al figlio magico.

2. Proiettate l'etere oscuro nella forma visualizzata.

3. Conferite un nome al figlio magico.

*N.B.* – Il momento dell'orgasmo scarica e ripolarizza l'uomo e la donna, riportandoli alla condizione originaria.

La risultante.

Quando l'operazione è rivolta al lato luminoso della forza si creano figli magici di luce, invece quando l'operazione è rivolta al lato oscuro della forza si creano figli magici di tenebra.

*N.B.* – Il veggente verifica la riuscita dell'operazione. Se l'operazione non è stata svolta correttamente il figlio magico diventa un aborto magico e sfugge al controllo dei due partecipanti all'operazione magico-sessuale.

## La memoria magica

L'iniziato ottiene la memoria magica tramite una tecnica. Essa permette di entrare nel proprio inconscio collettivo e di vedere degli episodi delle proprie vite – incarnazioni – precedenti.

*La memoria magica*

1. Siedi su una comoda poltrona, congiungi le mani e incrocia i piedi.

2. Controlla il corpo e controlla la respirazione.

3. Controlla i pensieri.

4. Ruota la lingua all'indietro e verso l'alto.

5. Concentra la mente sulla ricerca delle tue vite anteriori.

6. Realizza il vuoto mentale, sospendendo il *dialogo interno*.

*N.B.* – Quando si sospende il *dialogo interno* la testa dovrebbe subire degli impercettibili scatti all'indietro, fino al momento in cui si percepisce una sensazione di sprofondamento… si entra

nell'inconscio collettivo.

## Il terzo livello della Pre-Illuminazione

L'iniziato consegue il terzo livello della Pre-Illuminazione tramite una pratica. Essa consente di sperimentare, nel cervello, il terzo flash (luce bianca) d'Illuminazione.

*Il terzo flash d'Illuminazione*

1. Siedi su una sedia, nella posizione egizia del dio.
2. Controlla il corpo e controlla la respirazione.
3. Controlla i pensieri.
4. Concentra la mente sull'immagine di una stella a nove punte.
5. Pronuncia per nove volte la parola "Vamaturam".

## Il corpo nettuniano

L'iniziato sperimenta il corpo nettuniano, l'ottavo corpo *energetico* (si veda il quarto capitolo, nella sezione intitolata "Il corpo lunare").

## Il primo nemico naturale

Quando l'iniziato s'incammina lungo la Via Magica comincia ad avere paura, poiché la conoscenza implica il dover affrontare l'ignoto e l'ignoto terrifica. E così si è imbattuto nel suo primo nemico naturale: la Paura.

Per vincere la paura, l'iniziato deve continuamente sfidarla e per farlo deve continuare ad apprendere, fino al momento in cui la sua paura diviene totale. Tuttavia non si deve arrendere e verrà il momento in cui il suo primo nemico naturale verrà

sconfitto. E questo momento deve verificarsi entro il nono grado, poiché in caso contrario non potrà compiere il Rituale del Santo Graal.

## Rituale del Santo Graal

Il Rituale del Santo Graal è stato da me creato e in seguito perfezionato.

*Preparazione*

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unta nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica nera, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro, della bacchetta e della spada.

*Il gesto preliminare*

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

*Il primo gesto*

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, ruota su se stesso in senso orario e si volge a est.
2. Prende la spada e la depone, a terra, dinanzi a sé.
3. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a ovest.
4. Prende la coppa e la depone, a terra, dinanzi a sé.
5. Siede, a gambe incrociate, al centro del cerchio magico.
6. Prende la coppa con entrambe le mani e la contempla... il Santo Graal.
7. Immagina che dalla coppa fuoriesca una luce… la Luce perduta dello Spirito.

*N.B.* – La coppa è il grembo della Madre... la Madre del mago. La coppa è il ricettacolo della Natura.

*Il secondo gesto*

1. Il mago, al centro del cerchio magico, manifesti una forte concentrazione, la respirazione calma e il corpo immobile.
2. Pronuncia per tre volte il Giuramento dell'Abisso: "Io giuro d'interpretare ogni fenomeno come un rapporto tra me e il mio Sacrosanto Angelo-Demone Custode".
3. Dietro di lui c'è la spada, armato della sua forza entra nell'Abisso.

*N.B.* – Il Giuramento dell'Abisso è scritto col Sangue della Coppa nel Libro del Tempo ed è suggellato con la Fiamma Sacra.

*Il terzo gesto*

1. Il mago, al centro del cerchio magico, s'immerge nella Coppa (Abisso), nel Sacrario delle Abominazioni.
2. Chiude gli occhi e offre tutto il suo Sangue (pensiero, energia) nella Coppa di Babalon.
3. Realizza il vuoto mentale e diventa *Nemo*.

*N.B.* – L'iniziato diventa *Nemo* (Nessuno) fino al momento in cui rinascerà da sua Madre.

*Il gesto conclusivo*

Il mago, al centro del cerchio magico, apre gli occhi, conscio di non essere.

Il significato del rituale.

Il Rituale del Santo Graal consente d'immergersi nell'Abisso e di divenire *Nemo* (Nessuno), cioè di 'morire a se stesso'. Il mago offre tutti i suoi pensieri e tutta la sua energia magica nella Coppa del Santo Graal. In altre parole egli versa il Sangue (ego) delle sue Abominazioni nella Coppa di "Nostra Signora Babalon", la

Donna Scarlatta.

## La veggenza

Il veggente conclude le sue pratiche volgendo la sua visione all'esterno per 'vedere' l'aura e il corpo fluidico e per *vedere* la bolla di *proto-energia* delle persone.

*L'aura*

L'aura è un'energia *sottile* – di colore bianco – che s'irradia dal corpo fisico fino a circa trenta centimetri, creando un campo di forza ovale.

Pratica per vedere l'aura.
La pratica per 'vedere' l'aura consiste nel sintonizzarsi con essa. Per sintonizzarsi con l'aura si deve avere la volontà di 'vederla', mettendosi in una condizione di ricettività percettiva... finché la si percepisce. Quindi si fissa l'aura per 'vederla'.

*Il corpo fluidico*

Il corpo fluidico (anima) è un'energia *sottile* – di colore bianco – che riveste il corpo fisico.

Pratica per vedere il corpo fluidico.
Si veda la pratica per 'vedere' l'aura.

*La bolla di proto-energia*

La bolla di *proto-energia* è una particolare energia *sottile* – di colore bianco – che ingloba il corpo fisico. Essa si estende fino a circa un metro dal corpo fisico e si manifesta come un globo con braccia laterali a forma di spatola.

Pratica per vedere la bolla di proto-energia.
Si veda la pratica per ‘vedere’ l’aura.

# 13

# L’Abisso

L’iniziato, tra il nono e il decimo grado, deve valicare l’Abisso, un confine che gli consente di accedere al Terzo Ordine. Inoltre domina il Demone Costrittore e sperimenta il corpo abissale.

## Infans Hiatus

L’iniziato, nell’Abisso, diviene *Nemo*… diviene il Bimbo dell’Abisso che attende il momento di rinascere da sua Madre.

## La Prova dell’Abisso

Nell’Abisso non è possibile effettuare alcuno sforzo, eppure l’iniziato deve sostenere la Prova dell’Abisso. Egli deve affrontare Yog-Sothoth, il Guardiano dell’Abisso.

*La Prova dell’Abisso*

1. Rivolto verso nord, siedi a terra e incrocia le gambe.
2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.

3. Attiva, in te stesso, l'energia del Serpente Rosso: pronuncia le otto parole di potere attinenti ai sette centri di forza maggiori.

4. Chiudi gli occhi e trova la Forza in te: visualizza una spada, impugnala con la mano destra.

5. Ti trovi nell'Abisso! Evoca il Drago, Yog-Sothoth, il Guardiano dell'Abisso… il tuo stesso ego sotto la forma di un mostro tentacolato.

6. Da mille mali ti sentirai afflitto, ma tu resisti!

7. Colpisci il Drago, ripetutamente, con la spada... comprendi che egli è Illusione.

8. Squarcialo con la spada ed entra in lui... egli non può nulla contro di te.

9. Sottomettilo al tuo volere... e così avrai sottomesso il tuo ego.

10. Ora rinasci, rinasci a cavallo delle onde, rinasci nella luce, o tu che hai abitato nel vuoto dello spirito.

11. Esci dall'Abisso! Da un punto centrale del tuo essere... prova la sensazione di sollevarti e d'ingrandirti, fino a conquistare le dimensioni naturali.

## Il dominio sul Demone Costrittore

L'iniziato domina il Demone Costrittore – Yog-Sothoth – e per dominarlo esegue un'operazione magica.

*Il dominio sul Demone Costrittore*

1. L'iniziato – se veggente oppure con la presenza di un veggente – entra nel tempio.

2. Rivolto verso la Porta positiva, siedi a terra e incrocia le gambe.

3. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.

4. Concentra la mente sulla seconda Porta, oltre la quale dimora Yog-Sothoth sub-terrestre, il Demone Costrittore.

5. Pronuncia le seguenti parole: “Yog-Sothoth sub-terrestre apri la seconda Porta e attraverso la Porta positiva entra in questa stanza”.

6. Quando lo Yog-Sothoth sub-terrestre appare, dominalo con la forza della tua volontà, e poi pronuncia le seguenti parole: “Da questo momento in poi tu sei al mio servizio e ora ritorna, attraverso la Porta positiva, nella seconda Porta”.

7. Appena lo Yog-Sothoth sub-terrestre oltrepassa la seconda Porta abbi cura di chiuderla subito dopo, e per fare ciò utilizza la forza della tua volontà.

## Il corpo abissale

L’iniziato sperimenta il corpo abissale, un corpo *sottile* (si veda il quarto capitolo, nella sezione intitolata “Il corpo lunare”).

# 14

# Magus Minor

Al decimo grado l'iniziato sceglie un nome magico, consegue lo Stato Regale, esegue il Rituale della Piramide d'Oro, sperimenta l'Ascesa del Serpente Rosso, ottiene il primo livello dell'Illuminazione, sperimenta il corpo saturniano e ottiene il primo livello del Tempio dei Tredici Raggi.

## Lo Stato Regale

Lo Stato Regale consente di varcare la Porta del decimo grado e di accedere al Terzo Ordine. L'iniziato per conseguire lo Stato Regale deve eseguire il rito di Sephekh-Naton.

*Il rito di Sephekh-Naton*

Prima Fase.

1. Distenditi su un lettino, in posizione supina.
2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.
3. Compi un atto di eccitazione auto-sessuale.
4. Nel momento dell'orgasmo inverti il flusso: porta la scarica seminale verso la zona genitale superiore.

5. Attendi un giorno e poi procedi.

Seconda Fase.

1. Distenditi su un lettino, in posizione supina.

2. Piega la testa verso la spalla destra, congiungi le mani e i piedi.

3. Formula l'intento che la dea Naton (Nuit) ti restituisca, in forma pura, il Sangue (pensiero, energia) che hai versato nella Coppa (Abisso) di Babalon.

4. Addormentati.

*N.B.* – L'iniziato, durante la notte, sperimenta l'energia del Serpente Bianco come uno stato di Beatitudine, cagionato dall'*elixir*.

Osservazione.

Il rito di Sephekh-Naton rappresenta la Grande Dea Madre (Naton o Nuit) che restituisce all'iniziato l'ego purificato. Il fine del rito è dunque quello di restituire all'iniziato, in forma pura, i suoi pensieri e la sua forza magica.

## Rituale della Piramide d'Oro

Il Rituale della Piramide d'Oro è stato da me creato e in seguito perfezionato.

*Preparazione*

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica rossa, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro, della bacchetta, della spada e della campana.

*Il gesto preliminare*

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

*Il primo gesto*

La base della Piramide – costruzione del primo triangolo.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord-est.

2. Avanza fino alla circonferenza del cerchio, fa il segno di Horus e dice: "Amesheth!", quindi fa il segno di Arpocrate.

3. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a sud-est, quindi procede in linea retta fino alla circonferenza del cerchio.

4. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord-ovest, quindi procede fino al centro del cerchio.

*Il secondo gesto*

La base della Piramide – costruzione del secondo triangolo.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord-ovest, ruota su se stesso in senso orario e si volge a sud-est.

2. Avanza fino alla circonferenza del cerchio, fa il segno di Horus e dice: "Toumathaph!", quindi fa il segno di Arpocrate.

3. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a sud-ovest, quindi procede in linea retta fino alla circonferenza del cerchio.

4. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord-est, quindi procede fino al centro del cerchio.

*Il terzo gesto*

La base della Piramide – costruzione del terzo triangolo.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord-est, ruota su se stesso in senso orario e si volge a sud-ovest.

2. Avanza fino alla circonferenza del cerchio, fa il segno di Horus e dice: "Ahephi!", quindi fa il segno di Arpocrate.

3. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord-ovest, quindi procede in linea retta fino alla circonferenza del cerchio.

4. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a sud-est, quindi procede fino al centro del cerchio.

*Il quarto gesto*

La base della Piramide – costruzione del quarto triangolo.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a sud-est, ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord-ovest.

2. Avanza fino alla circonferenza del cerchio, fa il segno di Horus e dice: "Kabexnuf!", quindi fa il segno di Arpocrate.

3. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord-est, quindi procede in linea retta fino alla circonferenza del cerchio.

4. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a sud-ovest, quindi procede fino al centro del cerchio.

*Il quinto gesto*

Il vertice della Piramide – elevazione dei quattro lati.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a sud-ovest, ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord.

2. Impugna la spada, ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord-est.

3. Punta la spada davanti a sé, la solleva diritta verso l'alto – seguendola con lo sguardo – e poi la abbassa verso il basso.

4. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a sud-est.

5. Proceda come prima (*vide supra*, punto 3).

6. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a sud-ovest.

7. Proceda come prima (*vide supra*, punto 3).

8. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord-ovest.

9. Proceda come prima (*vide supra*, punto 3).

10. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord.

11. Prende la campana e la fa squillare per tre volte.

*Il sesto gesto*

L’invocazione degli Dei cardinali.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, impugna la bacchetta e dice: “O Voi che presiedete alle quattro grandi Porte dello Spazio, io vi invoco. Vieni a me Horus, che governi a Nord”.

2. Ruota su se stesso in senso orario, si volge a est e dice: “Vieni a me Ra, che governi a Est”.

3. Ruota su se stesso in senso orario, si volge a sud e dice: “Vieni a me Set, che governi a Sud”.

4. Ruota su se stesso in senso orario, si volge a ovest e dice: “Vieni a me Iside, che governi a Ovest”.

*Il settimo gesto*

L’accumulo della quinta essenza.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a ovest, ruota su se stesso in senso orario e si volge a nord.

2. Impugna la bacchetta con entrambe le mani, la solleva diritta sopra di lui e dice: “Io ricevo l’energia quintessenziata dei quattro Dei cardinali, io la ricevo attraverso il vertice della Piramide d’Oro”.

*Il gesto conclusivo*

Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, stringe con le mani la bacchetta sopra di lui e dice: “On!”.

Il significato del rituale.

Il Rituale della Piramide d’Oro consente d’invocare le energie degli Dei cardinali e di quintessenziarle in un’unica energia che penetra nel mago.

## L’Ascesa del Serpente Rosso

L'iniziato sperimenta l'Ascesa del Serpente Rosso e per sperimentarla risveglia, ripetutamente, il Potere del Serpente di Fuoco. In questo modo arriva il momento in cui il Serpente Rosso ascende lungo la spina dorsale, giunge al centro cardiaco e si dirama in tre flussi energetici a forma di alabarda (due flussi si diramano all'altezza delle scapole e il terzo raggiunge il cervello).

*N.B.* – L'Ascesa del Serpente Rosso, oltre a coinvolgere i sette centri di forza maggiori, consente di attivare il centro della costola destra e il centro della costola sinistra. Inoltre l'azione energetica del Serpente di Fuoco permette di attivare, in seguito, anche gli altri sei centri di forza secondari (centro dell'occhio destro e dell'occhio sinistro, centro della mano destra e della mano sinistra, centro del piede destro e del piede sinistro).

## Il primo livello dell'Illuminazione

L'iniziato consegue il primo livello dell'Illuminazione per mezzo di una pratica. Essa consente di sperimentare, nel cervello, la prima Illuminazione (esplosione di luce bianca).

*La prima Illuminazione*

1. Siedi su una sedia, nella posizione egizia del dio.
2. Controlla il corpo e controlla la respirazione.
3. Controlla i pensieri.
4. Concentra la mente sull'immagine di una stella a dieci punte.
5. Pronuncia per dieci volte la parola "Samantharh".

## Il corpo saturniano

L'iniziato sperimenta il corpo saturniano, il nono corpo *energetico* (si veda il quarto capitolo, nella sezione intitolata "Il

corpo lunare").

## Il primo livello del Tempio dei Tredici Raggi

Il primo livello (*Theoricus*) del Tempio dei Tredici Raggi – il Tempio Nero della Tenebra – riguarda una conoscenza teorica per quello che concerne gli Antichi (i Profondi) e per quello che concerne la Forza pura.

*Theoricus*

Gli Antichi.

Il *Theoricus* deve sapere che gli Antichi sono delle entità che devono essere distinte a seconda della loro natura. Principalmente possiamo dividerle in due specie: entità organiche ed entità *inorganiche*.

Per quanto concerne le entità organiche, gli Antichi sono degli esseri extraterrestri (Kruichiani) che giunsero sulla Terra… e su di essa fondarono la loro Civiltà che chiamarono Lomar. Invece per quanto riguarda le entità *inorganiche*, gli Antichi sono delle entità *sottili*.

La Forza pura.

Il *Theoricus* deve sapere che soltanto dopo che avrà cavalcato il Drago – sottomesso l'ego – potrà evocare in sé la Forza pura, quella privata del Velo dell'Illusione.

# 15

# Magus

All'undicesimo grado l'iniziato sceglie un nome magico, esegue il Rituale di Babalon, sperimenta l'Ascesa del Serpente Blu, ottiene il secondo livello dell'Illuminazione, sperimenta il corpo stellare, sconfigge il secondo nemico naturale, ottiene il secondo livello del Tempio dei Tredici Raggi e la prima parte del terzo livello dello stesso. Infine effettua l'allineamento con la Luce connettiva della Terra.

## Rituale di Babalon

Il Rituale di Babalon è stato da me creato e in seguito perfezionato.

*Preparazione*

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica rossa, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro, della bacchetta, della coppa e della spada.

*Il gesto preliminare*

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

*Il primo gesto*

Vita.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, ruota su se stesso in senso orario e si volge a est.

2. Prende la bacchetta, la punta davanti a sé e per tre volte dice: "Vita, Luce del Mondo, io ti invoco!".

*Il secondo gesto*

Morte.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a est, ruota su se stesso in senso orario e si volge a ovest.

2. Prende la coppa, la punta davanti a sé e per tre volte dice: "Morte, Tenebra del Mondo, io ti invoco!".

*Il terzo gesto*

Resurrezione.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a ovest, ruota su se stesso in senso orario e si volge a sud.

2. Prende la spada, la punta davanti a sé e per tre volte dice: "Resurrezione, Forza del Divenire, io ti invoco!".

*Il quarto gesto*

Immortalità.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a sud, ruota su se stesso in senso orario e si rivolge a nord.

2. Prende la bacchetta, la punta davanti a sé e per tre volte dice: “Immortalità, Potenza dell’Essere, io ti invoco!”.

Il significato del rituale.

Il Rituale di Babalon contempla il percorso iniziatico del mago: l’invocazione della Vita è rappresentata dal Rituale del Neophita, l’invocazione della Morte dall’Abisso, l’invocazione della Resurrezione dal superamento dell’Abisso e l’invocazione dell’Immortalità dalla Realizzazione finale.

## L’Ascesa del Serpente Blu

L’iniziato sperimenta l’Ascesa del Serpente Blu – il Serpente d’Acqua – e per sperimentarla utilizza una pratica. In questo modo il Serpente d’Acqua ascende lungo la spina dorsale fino a raggiungere il cervello.

*Pratica*

1. Siedi a terra e incrocia le gambe. È essenziale che la spina dorsale sia verticale.
2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.
3. Concentra la mente sui sette centri di forza maggiori e visualizzali di colore blu.
4. Immagina di trovarti all’interno di ciascun centro di forza e con la tua energia compenetra ogni centro.
5. Percepisci per ciascun centro di forza un profumo... e con i profumi inebria i tuoi sensi.
6. All’interno di ciascun centro di forza tu sei la Luce.
7. Pronuncia per sette volte la parola “Solilah”.

## Il secondo livello dell’Illuminazione

L’iniziato consegue il secondo livello dell’Illuminazione tramite una pratica. Essa consente di sperimentare, nel cervello, la seconda Illuminazione (esplosione di luce nera).

*La seconda Illuminazione*

1. Siedi su una sedia, nella posizione egizia del dio.
2. Controlla il corpo e controlla la respirazione.
3. Controlla i pensieri.
4. Concentra la mente sull’immagine di una stella a undici punte.
5. Pronuncia per undici volte la parola “Shunyahamar”.

## Il corpo stellare

L’iniziato sperimenta il corpo stellare, il decimo corpo *energetico* (si veda il quarto capitolo, nella sezione intitolata “Il corpo lunare”).

## Il secondo nemico naturale

All’inizio del decimo grado l’iniziato incomincia a sentirsi sicuro di sé e diventa un uomo lucidamente consapevole del suo sapere. E così incontra il suo secondo nemico naturale: la Lucidità.

Per vincere la lucidità, l’iniziato deve sfidarla e per farlo deve comprendere che tutto il suo sapere è solo un piccolo frammento della conoscenza universale. In questo modo sconfigge il suo secondo nemico naturale. E ciò deve verificarsi entro l’undicesimo grado.

## Il secondo livello del Tempio dei Tredici Raggi

Il secondo livello (*Practicus*) del Tempio dei Tredici Raggi – il Tempio Nero della Tenebra – riguarda il controllo del Dormiente e il dominio sul Serpente Nero.

*Practicus*

Il controllo del Dormiente.

1. Rivolto verso ovest, siedi a terra e incrocia le gambe.
2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.
3. Pronuncia le seguenti parole: "Dormiente, svegliati ed esci dal mio profondo. Tu che sei il Signore Oscuro, attivati ed esci dal mio inconscio collettivo... esci nella forma di un insetto volante. Poi rientra nel mio profondo, nel mio inconscio collettivo".
4. Pronuncia per tre volte la parola "Merahash".

*N.B.* – Il *Practicus* durante la notte entra in contatto con il Dormiente, il Signore Oscuro.

Il dominio sul Serpente Nero.

1. Rivolto verso ovest, siedi a terra e incrocia le gambe.
2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.
3. Attiva, in te stesso, l'energia del Serpente Blu: pronuncia per sette volte la parola "Solilah".
4. Evoca il Serpente Nero: un flusso freddo privo di carica energetica.
5. Sconfiggilo: concentra la tua mente e domina il Serpente Nero.

*N.B.* – In questo contesto, il Serpente Nero è la Corrente Oscura (Obeah) dei culti africani.

## La prima parte del terzo livello del Tempio dei Tredici Raggi

La prima parte del terzo livello (*Philosophus*) del Tempio

dei Tredici Raggi – il Tempio Nero della Tenebra – riguarda la perdita della *forma umana*.

*Philosophus*

La perdita della *forma umana*.

Il *Philosophus* deve smetterla con il suo attaccamento alle cose e alle persone. Poi deve esprimere l'*intendimento* di perdere la *forma umana* (coesione energetica). Allora si manifesta nel suo corpo una certa tensione e un calo di energia che comporta una mutazione nella sua bolla di *proto-energia*, da forma sferica diventa ovale. Inoltre la perdita della *forma umana* gli causa una certa instabilità emotiva.

Il risultato finale della perdita della *forma umana* è il distacco che comporta la capacità d'immergersi del tutto in quello che si sta facendo senza alcun altro pensiero, l'essere privi di pregiudizi, l'essere distaccati dagli uomini (il comportamento umano non tocca il *Philosophus*, poiché non si aspetta nulla da nessuno) e dalle questioni umane. Infine una strana pace diventa la forza dominante della propria esistenza.

## L'allineamento con la Luce connettiva della Terra

L'iniziato realizza l'allineamento con la Luce connettiva della Terra e per attuarlo utilizza una pratica. Essa consente di aumentare – da un sesto a due sesti – la quantità di tale Luce nel corpo fisico.

*L'allineamento con la Luce connettiva della Terra*

1. In una radura, sotto la volta del cielo stellato, stare diritti e nel contempo rilassati.
2. Le braccia cadano lungo i lati con le mani nella normale posizione anatomica, quella assunta automaticamente.
3. Accovacciarsi, appoggiando i palmi delle mani a terra.

4. Concentrarsi ed entrare nel Cuore della Terra... percepire il suo Cuore che batte.

5. Alzarsi in piedi e incrociando le mani al petto portare il Cuore della Terra in sé.

*N.B.* – L'iniziato ottiene, in proporzione, la stessa quantità di Luce connettiva contenuta nella Terra.

# 16

# Magus Maior

Al dodicesimo grado l'iniziato sceglie un nome magico, esegue il Rituale della Stella d'Oro, sperimenta l'Ascesa del Serpente Bianco, ottiene il terzo livello dell'Illuminazione, realizza la prima compressione della bolla di *proto-energia*, ottiene il dominio sul G.A.M.S.-T. (bianco), sperimenta il corpo di luce A, sconfigge il terzo nemico naturale e ottiene la seconda parte del terzo livello del Tempio dei Tredici Raggi. Infine realizza la connessione con la Luce connettiva dell'universo.

## Rituale della Stella d'Oro

Il Rituale della Stella d'Oro è stato da me creato e in seguito perfezionato.

*Preparazione*

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica rossa, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro, della bacchetta, della coppa e della spada.

*Il gesto preliminare*

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

*Il gesto*

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, ruota su se stesso in senso orario e si volge a est.
2. Prende la bacchetta, la punta davanti a sé e per tre volte dice: "Thelema!".
3. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a sud.
4. Impugna la spada, la punta davanti a sé e per tre volte dice: "Bia!".
5. Ruota su se stesso in senso orario e si volge a ovest.
6. Prende la coppa, la punta davanti a sé e per tre volte dice: "Agapé!".
7. Ruota su se stesso in senso orario e si rivolge a nord.
8. Pronuncia per tre volte la parola "Arginax!".

Il significato del rituale.

Il Rituale della Stella d'Oro consente di diventare un punto focale della Corrente 93, atta a mutare la consapevolezza umana.

## L'Ascesa del Serpente Bianco

L'iniziato sperimenta l'Ascesa del Serpente Bianco – il Serpente d'Aria – e per sperimentarla utilizza una pratica. In questo modo il Serpente d'Aria ascende lungo la spina dorsale, giunge al cervello e raggiunge le cavità nasali.

*Pratica*

1. Siedi a terra e incrocia le gambe. È essenziale che la spina dorsale sia verticale.

2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.

3. Concentra la mente sui sette centri di forza maggiori e visualizzali di colore bianco.

4. Percepisci un dolce odore... proviene dai sette centri di forza.

5. Pronuncia per sette volte la parola "Am".

## Il terzo livello dell'Illuminazione

L'iniziato consegue il terzo livello dell'Illuminazione tramite una pratica. Essa consente di sperimentare, nel cervello, la terza Illuminazione (esplosione di luce rossa).

*La terza Illuminazione*

1. Siedi su una sedia, nella posizione egizia del dio.

2. Controlla il corpo e controlla la respirazione.

3. Controlla i pensieri.

4. Concentra la mente sull'immagine di una stella a dodici punte.

5. Pronuncia per dodici volte la parola "Tharathashon".

## La prima compressione della bolla di proto-energia

L'iniziato realizza la prima compressione della bolla di *proto-energia* e per realizzarla utilizza il proprio *intento*. Così egli perde la Forma Umana e acquisisce la Forma Semi-Divina.

In pratica, la bolla bianca a forma ovale dell'Eroe, che si estende fino a circa un metro dal corpo fisico, viene ridotta fino a circa venti centimetri dal corpo e, così compressa, diviene la bolla verde a forma di lapide del Semi-Dio.

Procedura.

L'iniziato – tramite il proprio *intento* – muove, sulla bolla di *proto-energia*, il *punto di unione* verso sinistra, dalla posizione nota come "ragione acuta" alla posizione nota come "spietatezza", e poi in alto fino a raggiungere l'altezza della parte posteriore-inferiore del collo. Inoltre, la breccia che si trova sulla bolla di *proto-energia* – all'altezza della zona ombelicale – si restringe.

## Il dominio sul G.A.M.S.-T. (bianco)

L'iniziato domina il Grande Agente Magico Sub-Terrestre bianco e per dominarlo esegue un'operazione magica.

*Il dominio sul G.A.M.S.-T. (bianco)*

1. L'iniziato – se veggente oppure con l'aiuto di un veggente – entra nel tempio.
2. Rivolto verso la Porta positiva, siedi a terra e incrocia le gambe.
3. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.
4. Concentra la mente sull'ottava Porta, oltre la quale dimora l'Azathoth sub-terrestre, il Dio Assoluto.
5. Pronuncia le seguenti parole: "Azathoth sub-terrestre apri l'ottava Porta e fa' affluire in questa stanza il Suthoth sub-terrestre bianco, il Grande Agente Magico Sub-Terrestre bianco".
6. Quando il Suthoth sub-terrestre bianco appare, dominalo con la forza della tua volontà, e poi pronuncia le seguenti parole: "Da questo momento in poi tu sei al mio servizio e ora rifluisci, attraverso la Porta positiva, nell'ottava Porta".
7. Appena il Grande Agente Magico Sub-Terrestre – bianco – oltrepassa l'ottava Porta abbi cura di chiuderla subito dopo, tramite la forza della tua volontà.

*N.B.* – Il 21 dicembre 2012 il Dio Assoluto (Azathoth sub-

terrestre) venne trasmutato e divenne, il giorno seguente, la Dea Assoluta (Nuith sub-terrestre), pertanto l'iniziato si rivolgerà alla Dea Assoluta.

## Il corpo di luce A

L'iniziato sperimenta il corpo di luce A, l'undicesimo corpo *energetico* (si veda il quarto capitolo, nella sezione intitolata "Il corpo lunare").

## Il terzo nemico naturale

L'iniziato comincia a sentirsi padrone di se stesso e diventa un uomo che può disporre del potere a suo piacimento. E così incontra il suo terzo nemico naturale: il Potere.

Se l'iniziato soccombe al potere diviene un uomo crudele e capriccioso che non è più in grado di controllare se stesso e il suo potere.

Per vincere il potere, l'iniziato deve sfidarlo e per farlo deve capire che il potere conquistato deve essere controllato e così saprà come e quando usarlo. In questo modo tiene tutto sotto controllo senza controllare nulla e sconfigge il suo terzo nemico naturale. E ciò deve verificarsi al dodicesimo grado.

## La seconda parte del terzo livello del Tempio dei Tredici Raggi

La seconda parte del terzo livello (*Philosophus*) del Tempio dei Tredici Raggi – il Tempio Nero della Tenebra – riguarda l'acquisizione della *forma divina*.

*Philosophus*

Il *Philosophus* per acquisire la *forma divina* deve eseguire la Chiamata delle tre Dee.

La Chiamata delle tre Dee.

1. Rivolto verso est, siedi a terra e incrocia le gambe.

2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.

3. Pronuncia le seguenti parole: "Io vi invoco, o voi che siete le tre Dee della Forza, conferitemi la Luce intensissima, affinché possa acquisire la *forma divina*".

*N.B.* – Il *Philosophus*, in stato di sogno, entra in contatto con le tre Dee della Forza.

**La connessione con la Luce connettiva dell'universo.**

L'iniziato realizza la connessione con la Luce connettiva dell'universo e per attuarla utilizza una pratica. Essa consente di aumentare – da due sesti a sei sesti – la quantità di tale Luce nel corpo fisico.

*La connessione con la Luce connettiva dell'universo*

1. In una radura, sotto la volta del cielo stellato, stare diritti e nel contempo rilassati.

2. Le braccia cadano lungo i lati e le gambe semi-divaricate.

3. Alzare le braccia diritte verso l'alto.

4. Concentrarsi per percepire il respiro dell'universo... percepire il suo Soffio vitale.

5. Abbassare lentamente le braccia e, nel fare ciò, portare il Soffio vitale in sé.

*N.B.* – L'iniziato ottiene, in proporzione, la stessa quantità di Luce connettiva contenuta nell'universo.

# 17

# Sacerdos

Al tredicesimo grado l'iniziato sceglie un nome magico, attiva il Serpente Giallo, ottiene il quarto livello dell'Illuminazione, realizza la seconda compressione della bolla di *proto-energia*, ottiene il dominio sul G.A.M.S.-T. (nero), sperimenta il corpo plutoniano A, il corpo plutoniano B, il corpo plutoniano C, sconfigge il quarto nemico naturale e ottiene il quarto livello del Tempio dei Tredici Raggi. Infine realizza la connessione continua con la Luce connettiva dell'universo.

## Il Serpente Giallo

L'iniziato attiva il Serpente Giallo – il Serpente di Terra – e per attivarlo usa una pratica. Così, il Serpente di Terra circola attraverso il suo circuito energetico e raggiunge la zona cardiaca.

### *Pratica*

La pratica consiste nell'attivare il Serpente Giallo – energia vitale – per farla arrivare nella zona cardiaca.

L'energia vitale, concentrata nella zona ombelicale, viene attivata e così scorre nel suo circuito energetico per arrivare nella

zona cardiaca, al fine di creare il corpo di intento, la replica *sottile* del corpo fisico.

Pratica.

1. Distenditi su un lettino, in posizione supina.
2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.
3. Concentra la mente sulla zona ombelicale e visualizzala di colore giallo.
4. Attiva – tramite il tuo intento – il Serpente Giallo: percepisci un forte calore.

*N.B.* – L'iniziato deve ripetere la pratica più volte, fino al momento in cui attiva il Serpente di Terra.

La risultante.

L'iniziato realizza un doppio *sottile* di se stesso che possiede una propria consapevolezza indipendente, infatti, il corpo di intento esce dalla zona cardiaca e rientra nel corpo a suo piacimento (concentrandosi nella medesima zona).

## Il quarto livello dell'Illuminazione

L'iniziato consegue il quarto livello dell'Illuminazione per mezzo di una pratica. Essa consente di sperimentare, nel cervello, la quarta Illuminazione (esplosione di luce blu).

*La quarta Illuminazione*

1. Siedi su una sedia, nella posizione egizia del dio.
2. Controlla il corpo e controlla la respirazione.
3. Controlla i pensieri.
4. Concentra la mente sull'immagine di una stella a tredici punte.
5. Pronuncia per tredici volte la parola "Tharavamaumgn".

## La seconda compressione della bolla di proto-energia

L'iniziato realizza la seconda compressione della bolla di *proto-energia* e per realizzarla utilizza il proprio *intento*. Così egli perde la Forma Semi-Divina e acquisisce la Forma Pre-Divina.

In pratica, la bolla verde di *proto-energia* dell'iniziato, che si estende fino a circa venti centimetri dal suo corpo fisico, viene ridotta fino a circa dieci centimetri dal corpo e, così compressa, diviene la bolla ambra a forma di lapide del Pre-Dio.

Procedura.

L'iniziato – tramite il proprio *intento* – muove, sulla sua bolla di *proto-energia*, il *punto di unione* verso sinistra, dalla posizione conosciuta come "spietatezza" alla posizione conosciuta come "spietatezza acuta", e poi in alto fino a raggiungere l'altezza della parte posteriore-superiore del collo. Inoltre la breccia che si trova sulla bolla di *proto-energia* – all'altezza della zona ombelicale – si restringe.

## Il dominio sul G.A.M.S.-T. (nero)

L'iniziato domina il Grande Agente Magico Sub-Terrestre nero e per dominarlo esegue un'operazione magica.

*Il dominio sul G.A.M.S.-T. (nero)*

1. L'iniziato – se veggente oppure con la presenza di un veggente – entra nel tempio.
2. Rivolto verso la Porta positiva, siedi a terra e incrocia le gambe.
3. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.
4. Concentra la mente sulla seconda Porta, oltre la quale

dimora lo Yog-Sothoth sub-terreste, il Demone Costrittore.

5. Pronuncia le seguenti parole: "Yog-Sothoth sub-terrestre apri la seconda Porta e fa' affluire in questa stanza il Suthoth sub-terreste nero, il Grande Agente Magico Sub-Terrestre nero".

6. Quando il Suthoth sub-terrestre nero appare, dominalo con la forza della tua volontà, e poi pronuncia le seguenti parole: "Da questo momento in poi tu sei al mio servizio e ora rifluisci, attraverso la Porta positiva, nella seconda Porta".

7. Appena il Grande Agente Magico Sub-Terrestre – nero – oltrepassa la seconda porta abbi cura di chiuderla subito dopo, tramite la forza della tua volontà.

## Il corpo plutoniano A, il corpo plutoniano B e il corpo plutoniano C

L'iniziato sperimenta il corpo plutoniano A, il corpo plutoniano B e il corpo plutoniano C, il dodicesimo, il tredicesimo e il quattordicesimo corpo *energetico* (si veda il quarto capitolo, nella sezione intitolata "Il corpo lunare").

## Il quarto nemico naturale

L'iniziato incomincia a sentirsi stanco, prova l'irresistibile desiderio di riposare. E così incontra il suo quarto nemico naturale: la Stanchezza.

Per vincere la stanchezza, l'iniziato non deve arrendersi a essa, ma deve liberarsi dalla sua influenza. In questo modo sconfigge il suo quarto nemico naturale. E ciò deve verificarsi al tredicesimo grado.

## Il quarto livello del Tempio dei Tredici Raggi

Il quarto livello (*Sacerdos*) del Tempio dei Tredici Raggi –

il Tempio Nero della Tenebra – riguarda il dominio sulla Morte magica.

*Sacerdos*

Evocazione della Morte magica.

1. Rivolto verso la Porta positiva, siedi a terra e incrocia le gambe.
2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.
3. Concentra la mente sulla seconda Porta, oltre la quale dimora lo Yog-Sothoth sub-terrestre.
4. Pronuncia le seguenti parole: "Yog-Sothoth sub-terrestre apri la seconda Porta e fa' affluire in questa stanza una sfera nera, la Morte magica".
5. Appena la sfera nera appare chiudi la seconda Porta, per mezzo della forza della tua volontà.

*N.B.* – Il *Sacerdos*, in stato di sogno, entra in contatto con la Morte magica.

Identificazione nella Morte magica.

1. Rivolto verso ovest, siedi a terra e incrocia le gambe.
2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.
3. Concentra la mente sulla Morte magica.
4. Riempi il tuo essere di un languore così suadente come le carezze della morte.
5. Desidera la Morte come realizzazione di te stesso e sarai tutt'uno con essa.

Il dominio sulla Morte magica.

1. Rivolto verso ovest, siedi a terra e incrocia le gambe.
2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.
3. Concentra la mente ed evoca la sfera nera.
4. Lancia un urlo terrificante in direzione della sfera nera, con

l’intento di farla esplodere.

5. Percepisci la corrente di energia fredda diffondersi nella stanza.

*N.B.* – Il *Sacerdos*, in stato di sogno, incontra la Morte magica, incontro che rappresenta il falso scontro.

## La connessione continua con la Luce connettiva dell’universo

L’iniziato realizza la connessione continua con la Luce connettiva dell’universo e per effettuarla utilizza una pratica. Essa consente d’intensificare tale Luce nel corpo fisico.

*La connessione continua con la Luce connettiva dell’universo*

1. In una radura, sotto la volta del cielo stellato, stare diritti e nel contempo rilassati.
2. Le braccia cadano lungo i lati e le gambe unite.
3. Realizzare il cerchio di diamante, la verticale assoluta dell’uomo rispetto al cielo: alzare le braccia diritte verso l’alto e congiungere i palmi delle mani.
4. Concentrarsi per connettersi costantemente con il Soffio vitale dell’universo... percepire il flusso continuo del Soffio vitale.
5. Abbassare velocemente le braccia e, nel fare ciò, connettersi continuamente con il Soffio vitale.

# Parte Quarta

# Ordine della Stella di Diamante

# Nota introduttiva

L'1 gennaio 1989 fondai la Grande Confraternita Universale e il 20 marzo 1990 venne notificata. Tale Confraternita, nota come "Aoùr Astrum Adamantis", comprendeva due Ordini.

Primo Ordine.
Ordine della Stella di Platino.
Signori della Luce (Capi Supremi):
Neophita Superior, Ipsissimus Minor, Ipsissimus.

Il Passaggio.
Homo sicut in mortem, Homo in mortem.

Secondo Ordine.
Ordine della Stella di Diamante.
Signori Divini (Dei Immortali):
Ipsissimus Maior.

La Grande Confraternita Universale è nota come l'Ordine della Stella di Diamante, la Stella a Tredici punte.

# 1

# Neophita Superior

L'iniziato sceglie un nome magico ed esegue il Rituale di Aangohr per divenire un Neophita Superior (letteralmente "nuova pianta superiore").

## Rituale di Aangohr

Il Rituale di Aangohr è stato da me creato e in seguito perfezionato.

*Preparazione*

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica rossa, il pentacolo, e l'anello. Inoltre è armato del libro, della bacchetta e della spada.

*Il gesto preliminare*

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione

(la Pietra di Luna perfezionata).

*Il primo gesto*

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, ruota su se stesso in senso orario e si volge verso la Porta positiva.

2. Si concentra sulla seconda Porta e la apre pronunciando le seguenti parole: "Apriti seconda Porta... io invoco Yog-Sothoth, il Guardiano della Soglia, io mi identifico in lui".

3. Pronuncia la parola "Nut-Har" e le seguenti parole: "Energia del Serpente Nero, io ti evoco... tu che sei il Suthoth sub-terrestre nero entra nel tempio".

4. Appena il Suthoth sub-terrestre nero appare, il mago dice: "Assumi la forma desiderata e mettiti alla mia sinistra".

5. Pronuncia le seguenti parole: "Azathoth sub-terrestre apri l'ottava Porta, affinché io possa inviare la Fiamma del mio Amore all'Hoor-paar-Kraat sub-terrestre".

6. Invia, attraverso la Porta positiva, la Fiamma del tuo Amore all'Hoor-paar-Kraat sub-terrestre, consapevole che raggiungerà il Velo nero che lo ricopre.

7. Pronuncia il tuo nome magico.

8. Pronuncia le seguenti parole: "Energia del Serpente Bianco, io ti evoco... tu che sei il Suthoth sub-terrestre bianco entra nel tempio".

9. Appena il Suthoth sub-terrestre bianco appare, il mago dice: "Assumi la forma desiderata e mettiti alla mia destra".

10. Pronuncia le seguenti parole: "Energia di Azathoth sub-terrestre, io ti evoco... entra nel tempio".

11. Grida la parola "Azuth".

12. Appena l'energia di Azathoth sub-terrestre appare, il mago dice: "Assumi la forma desiderata e mettiti davanti a me".

*Il secondo gesto*

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto verso la Porta positiva, chiude gli occhi e attua il vuoto mentale.

2. Apre gli occhi e fa il Segno degli Antichi: mostra il palmo della mano con le dita divaricate.

3. Recita il quarto passo del Terzo Libro dei Morti egizio: "No-Hor! Luce occultata, manifesta nel suo circolo perenne in cui si esprime la Divinità nascosta".

*Il terzo gesto*

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto verso la Porta positiva, chiude gli occhi e concentra i suoi pensieri al centro di se stesso.

2. Visualizza, al centro di se stesso, la propria immagine.

3. Realizza il vuoto mentale.

4. Dirige la propria immagine verso l'esterno, verso la Stella, il suo Angelo-Demone Custode.

5. Entra nella Stella e assorbe la sua energia.

6. Realizza il vuoto mentale e diviene il vuoto.

7. Dal suo vuoto emerge un simbolo, lo fissa e ad esso indirizza il proprio pensiero.

8. Dimentica il simbolo.

9. Eleva la propria immagine e diviene parte del Tutto.

10. Si unisce al Padre Supremo, il Moderno di Giorni.

11. Si identifica nel Padre Supremo.

*Il gesto conclusivo*

Il mago, al centro del cerchio magico, pronuncia le seguenti parole: "Energia di Azathoth sub-terrestre entra nel mio corpo fluidico e inizia la trasmutazione; poi sia il turno del Suthoth sub-terrestre nero, che entri nel mio corpo fluidico e continui la trasmutazione; infine sia il turno del Suthoth sub-terrestre bianco, che entri nel mio corpo fluidico e completi la trasmutazione".

*N.B.* – Il mago deve essere assistito da un veggente.

La risultante.

L'energia di Azathoth sub-terrestre entra nel corpo fluidico

del mago e così inizia la trasmutazione.

Opera al Nero: il corpo fluidico e l'aura appaiono di colore rosso-nero.

Fase al Verde: il corpo fluidico e l'aura appaiono di colore verde.

Opera al Bianco: il corpo fluidico e l'aura appaiono di colore bianco.

Fase al Giallo: il corpo fluidico e l'aura appaiono di colore giallo.

Opera al Rosso: il corpo fluidico e l'aura appaiono di colore rosso.

Livello dell'Elixir: il corpo fluidico e l'aura appaiono di colore blu.

Livello della Luce Perpetua: il corpo fluidico e l'aura appaiono di colore rosso.

Livello del Gas: il corpo fluidico e l'aura appaiono di colore verde.

Livello della Luce Eterica: il corpo fluidico e l'aura appaiono di colore rosso-arancio.

Poi, il Suthoth sub-terrestre nero entra nel corpo fluidico del mago e, così, continua la trasmutazione.

Stadio al Nero: il corpo fluidico e l'aura appaiono di colore nero.

Infine, il Suthoth sub-terrestre bianco entra nel corpo fluidico del mago e, così, si conclude la trasmutazione.

Condizione all'Oro: il corpo fluidico e l'aura appaiono di color oro.

Il significato del rituale.

Il Rituale di Aangohr consente d'invocare l'energia di Azathoth sub-terrestre (essa contiene l'energia di Arpocrate sub-terrestre che, a sua volta, contiene l'energia di Hadit invisibile sub-terrestre), il Suthoth sub-terrestre nero e il Suthoth sub-terrestre bianco, al fine di trasmutare il corpo fluidico e l'aura. In definitiva, il corpo fluidico (c. *e.*-*m.* 3 a 3) si struttura (c. *e.* 6) e l'aura si potenzializza.

Nota conclusiva.

Il 22 dicembre 2012 il Dio Assoluto (Azathoth sub-terrestre) divenne la Dea Assoluta (Nuith sub-terrestre) e quindi il Rituale di Aangohr non è più applicabile.

L'iniziato per trasmutare il corpo fluidico e l'aura dovrà chiedere alla Dea Assoluta di aprire l'ottava Porta, affinché da quest'ultima possa fluire, nel tempio, l'energia della Dea. Poi dovrà pronunciare la parola "Nuth", allo scopo di ricevere nel corpo fluidico e nell'aura l'energia (c. *e*. 6) che lo trasmuterà fino alla Condizione all'Oro.

# 2

# Ipsissimus Minor

Al quattordicesimo grado l'iniziato sceglie un nome magico, esegue il Rituale d'identificazione e liberazione dell'Angelo-Demone Custode, realizza la terza compressione della bolla di *proto-energia*, ottiene il dominio sul Grande Agente Magico Sub-Terrestre luminoso e il dominio sul Grande Agente Magico Sub-Terrestre oscuro, esegue il Rituale per la creazione di esseri magici di luce e il Rituale per la creazione di esseri magici di tenebra, trasmuta l'involucro della coscienza e la coscienza, sperimenta il corpo di luce B e affronta il quinto nemico naturale.

## Rituale d'identificazione e liberazione dell'Angelo-Demone Custode

Il Rituale di identificazione e liberazione dell'Angelo-Demone Custode è stato da me creato e in seguito perfezionato.

*Preparazione*

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica rossa, il pentacolo

e l'anello. Inoltre è armato del libro, della bacchetta e della spada.

*Il gesto preliminare*

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

*Il gesto*

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, ruota su se stesso in senso orario e si volge verso il punto cardinale del suo Angelo-Demone Custode.
2. Pronuncia per tre volte il nome del suo Angelo-Demone Custode e dice: "Io ti invoco! Io ti invoco! Io ti invoco!".
3. Appena l'Angelo Demone Custode appare, il mago dice: "Io mi identifico in te, il ciclo delle tue incarnazioni è concluso, sei libero di andare...".

*N.B.* – Il mago deve essere assistito da un veggente.

La risultante.

Il rituale consente d'identificarsi e di liberare dal ciclo delle incarnazioni il proprio Angelo-Demone Custode.

Il significato del rituale.

Ogni uomo possiede un angelo guardiano (angelo custode) o un demone guardiano (spirito planetario, spirito elementare etc.), ma soltanto alcuni individui sono incarnazioni di Stelle alchemiche (Angeli-Demoni Custodi), ed esse si devono incarnare continuamente. L'uomo, però, si incarna una sola volta (vive una sola vita) e quella che si reincarna è solo la sua Stella alchemica che mantiene la memoria delle vite precedenti e la programmazione della vita futura. Pertanto la Stella alchemica si trova sempre un passo avanti all'uomo e il compito del mago è quello di eguagliarla e se ciò accade la Stella alchemica avanza automaticamente di

un passo (grado iniziatico). Pertanto lo sforzo del mago deve essere quello di eguagliare la propria Stella alchemica fino al suo estremo limite, il quattordicesimo grado... e a quel punto la Stella alchemica viene liberata dalla ruota delle incarnazioni.

## La terza compressione della bolla di proto-energia

L'iniziato realizza la terza compressione della bolla di *proto-energia* e per realizzarla utilizza il proprio *intento*. Così egli perde la Forma Pre-Divina e acquisisce la Forma Divina.

In pratica, la bolla ambra di *proto-energia* dell'iniziato, che si estende fino a circa dieci centimetri dal suo corpo fisico, viene ridotta fino a circa due millimetri dal corpo e, così compressa, diviene la bolla nera a forma umana del Dio.

Procedura.

L'iniziato – tramite il suo *intento* – muove, sulla sua bolla di *proto-energia*, il *punto di unione* verso sinistra, dalla posizione conosciuta come "spietatezza acuta" alla posizione conosciuta come "intuizione", e poi in alto fino a raggiungere l'altezza della parte posteriore-inferiore della testa. Inoltre la breccia che si trova sulla bolla di *proto-energia* – all'altezza della zona ombelicale – si chiude.

## Il domino sul G.A.M.T. (luminoso)

L'iniziato domina il Grande Agente Magico Terrestre luminoso e per dominarlo esegue un'operazione magica.

*Il dominio sul G.A.M.T. (luminoso)*

1. Rivolto verso ovest, siedi a terra e incrocia le gambe.
2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.

3. Concentra la mente sull'Altro Mondo, oltre il quale dimora Dagda, il padre di tutti gli dèi.

4. Pronuncia le seguenti parole: "Dagda, apri la Porta atemporale e fa' affluire in questa stanza l'Aoùr bianco, il Grande Agente Magico Terrestre luminoso".

5. Quando l'Aoùr bianco appare, dominalo con la forza della tua volontà, e pronuncia le seguenti parole: "Da questo momento in poi tu sei al mio servizio e ora rifluisci nella Porta atemporale".

6. Appena il Grande Agente Magico Terrestre – luminoso – oltrepassa la Porta atemporale abbi cura di chiuderla subito dopo, tramite la forza della tua volontà.

*N.B.* – Il dio Dagda, il 30 aprile 2009, è stato rimpiazzato dal dio Diancecht. Inoltre per questa operazione l'iniziato deve essere assistito da un veggente.

## Il dominio sul G.A.M.T. (oscuro)

L'iniziato domina il Grande Agente Magico Terrestre oscuro e per dominarlo esegue un'operazione magica.

*Il dominio sul G.A.M.T. (oscuro)*

1. Rivolto verso nord, siedi a terra e incrocia le gambe.

2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.

3. Concentra la mente sul Mondo Nero, oltre il quale dimora Shaitan, il dio supremo.

4. Pronuncia le seguenti parole: "Shaitan, apri la Porta atemporale e fa' affluire in questa stanza l'Aoùr nero, il Grande Agente magico Terrestre oscuro".

5. Quando l'Aoùr nero appare, dominalo con la forza della tua volontà, e pronuncia le seguenti parole: "Da questo momento in poi tu sei al mio servizio e ora rifluisci nella Porta atemporale".

6. Appena il Grande Agente Magico Terrestre – oscuro – oltrepassa la Porta atemporale abbi cura di chiuderla subito dopo,

tramite la forza della tua volontà.

*N.B.* – Il dio Shaitan, il 31 ottobre 2008, è stato ribattezzato Sutan. Inoltre per questa operazione l'iniziato deve essere assistito da un veggente.

**Rituale per la creazione di esseri magici di luce**

Il Rituale per la creazione di esseri magici di luce è stato da me creato e in seguito perfezionato.

*Preparazione*

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica bianca, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro, della bacchetta e della spada.

*Il gesto preliminare*

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il Rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

*Il gesto*

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, ruota su se stesso in senso orario e si volge a ovest.
2. Prende la bacchetta, la punta davanti a sé e dice: "Porta atemporale dell'Altro Mondo, apriti... che l'Aoùr bianco affluisca nel tempio".
3. Appena l'Aoùr bianco appare, il mago dice: "Io ti ordino di assumere forma umana... tu essere magico di luce".
4. Conferisce un nome all'essere magico di luce.
5. Chiude la Porta atemporale.

*N.B.* – Il mago deve essere assistito da un veggente.

Il significato del rituale.

Il Rituale per la creazione di esseri magici di luce è stato da me eseguito il 13 settembre 1989 con lo scopo di attivare l'ultimo centro di forza della Terra ancora inattivo. Cinque giorni dopo, l'essere magico di luce venne inviato nel centro cardiaco della Terra, ove è situata una montagna sommersa dal mare, a circa cento miglia dalle coste peruviane.

Il Rituale per la creazione di esseri magici di luce consente al mago di porre al suo servizio delle entità di luce che devono essere utilizzate per scopi benefici.

## Rituale per la creazione di esseri magici di tenebra

Il Rituale per la creazione di esseri magici di tenebra è stato da me creato e in seguito perfezionato.

*Preparazione*

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica nera, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro, della bacchetta e della spada.

*Il gesto preliminare*

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

*Il gesto*

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, impugna

la spada, la punta davanti a sé e dice: “Porta atemporale del Mondo Nero, apriti... che l’Aoùr nero affluisca nel tempio”.

2. Appena l’Aoùr nero appare, il mago dice: “Io ti ordino di assumere forma umana... tu essere magico di tenebra”.

3. Conferisce un nome all’essere magico di tenebra.

4. Chiude la Porta atemporale.

*N.B.* – Il mago deve essere assistito da un veggente.

Il significato del rituale.

Il Rituale per la creazione di esseri magici di tenebra consente al mago di porre al suo servizio delle entità di tenebra che devono essere utilizzate per scopi malefici.

## Trasmutazione dell’involucro della coscienza e della coscienza

L’iniziato deve trasmutare in *aoùr* (c. *e.* 6) l’involucro della coscienza (c. *e.*-*m.* intensificata 3 a 3) e la coscienza (c. *e.*-*m.* intensificata 3 a 3). Per fare ciò basterà che egli muti l’involucro della coscienza perché questi, a sua volta, muta la coscienza (c. *e.*-*m.* intensificata 3 a 3).

*Trasmutazione dell’involucro della coscienza e della coscienza*

1. Rivolto verso ovest, siedi a terra e incrocia le gambe.

2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.

3. Concentra la mente sulla Porta atemporale dell’Altro Mondo.

4. Pronuncia le seguenti parole: “Porta atemporale dell’Altro Mondo, apriti... che l’Aoùr bianco affluisca nella stanza sotto forma di una sfera”.

5. Quando l’Aoùr bianco appare, pronuncia le seguenti parole: “Aoùr bianco, irradia la tua energia sull’involucro della mia coscienza”.

6. Appena conclusa l’operazione fa’ rifluire l’Aoùr bianco

nella Porta atemporale e abbi cura di chiuderla subito dopo.

*N.B.* – L'iniziato deve essere assistito da un veggente.

## Il corpo di luce B

L'iniziato sperimenta il corpo di luce B, il quindicesimo corpo *energetico* (si veda il quarto capitolo della Parte Terza, nella sezione intitolata "Il corpo lunare").

## Il quinto nemico naturale

L'iniziato incontra l'ultimo dei suoi nemici naturali: la Morte.

Per vincere la morte, l'iniziato deve affrontarla e per farlo deve sopravvivere al suo attacco. E ciò deve verificarsi al quattordicesimo grado.

*La morte simbolica*

La morte simbolica consente di perdere parte (un quarto) della presunzione (importanza personale) e di acquisire una parziale (tre quarti) spietatezza (sobrietà). In effetti, l'iniziato ha già perso parte (due quarti) dell'importanza personale fissando, sulla sua bolla di *proto-energia*, il *punto di unione* in "spietatezza" e in "spietatezza acuta". Con la morte simbolica, egli perde un'altra parte di presunzione e per perderla deve affrontare la Morte magica naturale.

La Morte magica naturale.

Il primo atto è di trarre dalla barretta nera un'entità nera, la Morte magica naturale (il fenomeno accade automaticamente, quando l'iniziato è pronto).

Il secondo atto è d'incontrare, in stato di sogno, la Morte magica naturale nella forma di un'entità di colore nero.

Il terzo atto è di 'vedere', alla propria destra, la Morte magica

naturale nella forma di un'Ombra.

Il quarto atto è di 'vedere', dietro la spalla sinistra, la Morte magica naturale nella forma di una Macchia di colore nero.

Il quinto atto è di venir 'toccati' (penetrazione) dalla Morte magica naturale e, in seguito, di espellerla.

Il sesto atto è quello della non conflittualità (falso scontro) con la Morte magica naturale.

# 3

# Ipsissimus

Al quindicesimo grado l'iniziato sceglie un nome magico, esegue il Rituale del Diamante Rosso, muove il suo *punto di unione* verso l'alto, accende la sua bolla di *proto-energia*, evoca l'*intento* oscuro, luminoso e totale della sua bolla di *proto-energia*, compie il rituale d'invio della sua Proiezione diretta e riflessa nella Cupola Divina e sperimenta il corpo di luce C.

## Rituale del Diamante Rosso

Il Rituale del Diamante Rosso è stato da me creato e in seguito perfezionato.

*Preparazione*

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica rossa, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro, della bacchetta e della spada.

*Il gesto preliminare*

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

*Il primo gesto*

L'apertura della Porta dei Quattro Angoli.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, impugna la spada con entrambe le mani, la punta davanti a sé e dice: "Io evoco Yog-Sothoth Divino, il Guardiano della Porta dei Quattro Angoli".

2. Appena il Guardiano appare, il mago dice: "Io ordino a Yog-Sothoth Divino di aprire la Porta dei Quattro Angoli".

3. La Porta dei Quattro Angoli ruota in senso antiorario di 45° e si apre.

*N.B.* – Il Guardiano appare, alla vista del veggente, nel sembiante di uno scorpione nero. Egli è collocato al centro della Porta, un cubo con quattro spicchi a forma di falce (curvati in senso antiorario) che si ergono, a coppie, dagli angoli della superficie superiore e da quelli della superficie inferiore.

*Il secondo gesto*

L'invocazione.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, impugna la bacchetta con entrambe le mani, la punta davanti a sé e dice: "Io chiedo ad Azathoth Divino che m'invii l'energia spazio-temporale, che essa venga inviata nella mia bolla di *proto-energia* affinché si possa formare la *struttura*".

2. Appena l'energia spazio-temporale penetra nella bolla di *proto-energia* del mago, egli passa a eseguire il terzo gesto.

*N.B.* – Il mago, tramite l'apertura della Porta dei Quattro Angoli, si collega alla Cupola Divina, ove dimora l'Azathoth Divino.

*Il terzo gesto*

La chiusura della Porta dei Quattro Angoli.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, impugna la spada con entrambe le mani, la punta davanti a sé e dice: "Io ordino a Yog-Sothoth Divino di chiudere la Porta dei Quattro Angoli".

2. La Porta dei Quattro Angoli ruota in senso orario di 45° e si chiude.

*N.B.* – Il mago deve essere assistito da un veggente.

La risultante.

L'Azathoth Divino proietta nella bolla nera del mago l'energia rossa spazio-temporale. Tale energia si configura a forma di corpo e così il mago ottiene la *struttura sottile*, il corpo di diamante spazio-temporale. Inoltre, sulla *struttura* è presente il *punto intento* (corrisponde nel corpo fisico alla zona ombelicale) e ciò determina, automaticamente, la creazione del *punto intento* sulla bolla di *proto-energia*.

Nota conclusiva.

Dal 20 marzo 2000 (inizio dell'Età del Platino ancor più splendente e del Mahon di Horus-Maat) il Rituale del Diamante Rosso non è più valido, poiché un nuovo modo di procedere è stato instaurato.

## Il movimento del punto di unione verso l'alto

L'iniziato muove il suo *punto di unione* verso l'alto, nella posizione nota come "conoscenza silenziosa", nella posizione conosciuta come "centrum" e nella posizione conosciuta come "libertà totale".

*La posizione conosciuta come "conoscenza silenziosa"*

L'iniziato, tramite il proprio *intento,* muove il suo *punto di unione* verso sinistra e in profondità, dalla posizione conosciuta come "intuizione" alla posizione conosciuta come "conoscenza silenziosa", e poi in alto fino a raggiungere l'altezza della parte posteriore-intermedia della testa.

*La posizione conosciuta come "centrum"*

L'iniziato, tramite il proprio *intento,* muove il suo *punto di unione* verso sinistra e in profondità, dalla posizione conosciuta come "conoscenza silenziosa" alla posizione conosciuta come "centrum", e poi in alto fino a raggiungere l'altezza della parte posteriore-superiore della testa.

*La posizione conosciuta come "libertà totale"*

L'iniziato, tramite il proprio *intento,* muove il suo *punto di unione* verso l'alto, dalla posizione conosciuta come "centrum" alla posizione conosciuta come "libertà totale", raggiungendo così la sommità della testa.

## L'accensione della bolla di proto-energia

L'iniziato accende la bolla di *proto-energia* quando il suo *punto di unione* raggiunge la sommità della testa.

*L'accensione della bolla di proto-energia*

Quando il *punto di unione* dell'iniziato raggiunge la sommità della testa, i filamenti della sua bolla si accendono e in essi si attiva la consapevolezza e l'*intento*. Inoltre, sulla bolla di *proto-energia* si accendono tre punti: il *punto percettivo* (corrisponde nel corpo alla zona della radice dei capelli), il *punto consapevolezza-intento* (corrisponde nel corpo alla zona del centro della fronte) e il *punto coscienza* (corrisponde, nel corpo fisico, alla zona tra

le sopracciglia).

*N.B.* – L'iniziato, tramite l'accensione della bolla di *proto-energia*, realizza – a livello *sottile* – il corpo di diamante-folgore spazio-temporale.

Nota conclusiva.

Dal 20 marzo 2000 un nuovo modo di procedere è stato instaurato e non si può più ottenere il corpo di diamante-folgore spazio-temporale.

**Evocazione dell'intento oscuro, luminoso e totale della propria bolla di proto-energia**

L'iniziato focalizza la propria attenzione sul lato sinistro, sul lato destro e sulla totalità della propria bolla di *proto-energia*.

*Evocazione dell'intento oscuro*

1. Rivolto verso ovest, siedi a terra e incrocia le gambe.
2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.
3. Concentra la mente sull'*intento* oscuro, esso sorge da uno stato di profondo "silenzio dell'essere".
4. Focalizza l'attenzione sul lato sinistro della tua bolla di *proto-energia*.
5. Evoca l'*intento* oscuro.
6. Percepisci una profonda tristezza, cupa malinconia.

*N.B.* – L'iniziato, quando non avverte più l'effetto dell'*intento oscuro*, passa a evocare l'*intento* luminoso.

*Evocazione dell'intento luminoso*

1. Rivolto verso est, siedi a terra e incrocia le gambe.
2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.

3. Concentra la mente sull'*intento* luminoso, esso sorge da uno stato di profondo "dialogo dell'essere".

4. Focalizza l'attenzione sul lato destro della tua bolla di *proto-energia*.

5. Evoca l'*intento* luminoso.

6. Percepisci una profonda gioia, briosa allegria.

*N.B.* – L'iniziato, quando non avverte più l'effetto dell'*intento* luminoso, passa a evocare l'*intento* totale.

*Evocazione dell'intento totale*

1. Rivolto verso sud, siedi a terra e incrocia le gambe.

2. Controlla il corpo, controlla la respirazione e controlla i pensieri.

3. Concentra la mente sull'*intento* totale, esso sorge da uno stato di profondo "equilibrio dell'essere".

4. Focalizza l'attenzione sulla totalità della tua bolla di *proto-energia*.

5. Evoca l'*intento* totale.

6. Percepisci una profonda indifferenza, imperturbabile distacco.

*N.B.* – L'iniziato, quando sperimenta l'*intento* totale, ottiene il distacco dal suo corpo di diamante-folgore spazio-temporale della Proiezione diretta (immagine luminosa bidimensionale con memoria) che, a sua volta, genera quella riflessa (immagine bianca bidimensionale con memoria). La prima è di *proto-energia* con energia spazio-temporale e la seconda è di *proto-energia* riflessa con energia spazio-temporale riflessa.

## Rituale d'invio della Proiezione diretta e riflessa nella Cupola Divina

Il Rituale d'invio della Proiezione diretta e riflessa nella Cupola Divina è stato da me creato e in seguito perfezionato.

*Preparazione*

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica rossa, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro della bacchetta e della spada.

*Il gesto preliminare*

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

*Il primo gesto*

L'apertura della Porta dei Quattro Angoli.

Si veda il presente capitolo, nella sezione intitolata "Rituale del Diamante Rosso".

*Il secondo gesto*

La chiamata e l'invio.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, impugna la bacchetta con entrambe le mani, la punta davanti a sé e dice: "Io chiamo la mia Proiezione diretta e la mia Proiezione riflessa".

2. Appena la Proiezione diretta e la Proiezione riflessa appaiono, pronuncia le seguenti parole: "Io vi invio nella Cupola Divina, oltrepassate la Porta dei Quattro Angoli".

*Il terzo gesto*

La chiusura della Porta dei Quattro Angoli.

Si veda il presente capitolo, nella sezione intitolata "Rituale del Diamante Rosso".

La risultante.

Il rituale consente d'inviare la propria Proiezione diretta e riflessa nella Cupola Divina, cioè consente d'inviare copie di se stessi contenenti la storia della propria vita (memoria).

Nota conclusiva.

Questo rituale è obsoleto per le motivazioni in precedenza esposte.

## Il corpo di luce C

L'iniziato sperimenta il corpo di luce C, il sedicesimo corpo *energetico* e per sperimentarlo attua l'Allineamento con Nuit.

*L'Allineamento con Nuit*

1. In una radura, sotto la volta del cielo stellato, stare diritti e nel contempo rilassati.
2. Le braccia cadano lungo i lati con le gambe semi-divaricate.
3. Alzare le braccia e distenderle orizzontalmente.
4. Concentrarsi sul primo centro di forza collocato sopra la testa.
5. Pensare intensamente di Allinearsi con Nuit.

*N.B.* – L'iniziato realizza l'Allineamento con la Dea Nuit sperimentando alcune esplosioni di luce nel cervello, segno inequivocabile dell'attivazione del primo centro di forza sopra la sua testa. In seguito sperimenta il corpo di luce C (si veda il quarto capitolo della Parte Terza, nella sezione intitolata "Il corpo Lunare").

# 4

# Il Passaggio

Il Passaggio si divide in due parti: il sedicesimo grado (*Homo sicut in mortem*) e il diciassettesimo grado (*Homo in mortem*). Per realizzare il Passaggio, l'iniziato esegue il Rituale di Allineamento con la Cupola Divina.

## Rituale di Allineamento con la Cupola Divina

Il Rituale di Allineamento con la Cupola Divina è stato da me creato e in seguito perfezionato.

*Preparazione*

Il mago purifica se stesso tramite l'abluzione e con il pollice della mano destra unto nell'olio sacro, si consacra tracciando una X al centro della fronte. Poi indossa la tunica rossa, il pentacolo e l'anello. Inoltre è armato del libro della bacchetta e della spada.

*Il gesto preliminare*

Il mago entra nel tempio ed esegue – all'interno del cerchio – il rituale di purificazione (il Rubino Stellato perfezionato), di

consacrazione (lo Zaffiro Stellato perfezionato) e d'iniziazione (la Pietra di Luna perfezionata).

*Il primo gesto*

L'apertura della Porta dei Quattro Angoli.

Si veda il terzo capitolo, nella sezione intitolata "Rituale del Diamante Rosso".

*Il secondo gesto*

L'evocazione.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, impugna la bacchetta con entrambe le mani, la punta davanti a sé e dice: "Io evoco la Proiezione riflessa di Azathoth Divino".

2. Appena la Proiezione riflessa di Azathoth Divino appare, il mago dice: "Opera giustamente, affinché possa conseguire la morte del giusto".

3. Poi il mago dice: "Io evoco la Proiezione diretta di Azathoth Divino".

4. Appena la Proiezione diretta di Azathoth Divino appare, il mago dice: "Opera giustamente, affinché possa conseguire l'allineamento con la Cupola Divina".

*Il terzo gesto*

Il compito da affidare al Guardiano della Porta dei Quattro Angoli.

1. Il mago, al centro del cerchio magico, volto a nord, impugna la spada con entrambe le mani, la punta davanti a sé e dice: "Io ordino a Yog-Sothoth Divino di chiudere la Porta dei Quattro Angoli, che essa venga chiusa, ma solo dopo la materializzazione del mio corpo di diamante-folgore spazio-temporale".

*N.B.* – Il mago deve essere assistito da un veggente.

La risultante.

Il rituale consente di evocare la Proiezione riflessa e diretta di Azathoth Divino. La Proiezione riflessa cagiona all'iniziato lo stato di coma profondo (*Homo sicut in mortem*), mentre la Proiezione diretta gli causa l'Allineamento con la Cupola Divina. Inoltre l'iniziato – quando esce dalla Cupola Divina e ritorna indietro – subisce la disintegrazione (*Homo in mortem*) del corpo fisico e ottiene la materializzazione della *struttura* del suo corpo di diamante-folgore spazio-temporale.

Nota conclusiva.

Questo rituale è obsoleto per le motivazioni in precedenza esposte.

# 5

# Ipsissimus Maior

Al diciottesimo grado l'iniziato ottiene il corpo di diamante-folgore spazio-temporale.

## La Via naturale

La Via naturale del processo di trasformazione dell'uomo procede lungo diversi "sentieri di realizzazione", sentieri che si collocano in rapporto alle nove Tradizioni esoteriche e alle sette Attenzioni. Per quanto riguarda la Via naturale della Magia cerimoniale, essa conduce all'acquisizione del corpo di aoùr.

### *Il corpo di aoùr*

L'iniziato che ottiene il corpo di aoùr realizzerà, nell'ambito del Passaggio, l'Allineamento con Nuith, cioè l'attivazione della parte inferiore del secondo centro di forza sopra la sua testa. Ciò gli cagionerà lo stato di coma profondo (*Homo sicut in mortem*) e la morte fisica (*Homo in mortem*). Infine risorgerà con l'acquisizione del corpo di aoùr.

## La Via tecnologica

La Via tecnologica del processo di mutazione dell'uomo conduce all'acquisizione del corpo di diamante-folgore spazio-temporale.

*Il corpo di diamante-folgore spazio-temporale*

Il corpo di diamante-folgore spazio-temporale è il più alto corpo *inorganico* che un iniziato possa ottenere. Tale corpo si ottiene solo attraverso la morte fisica.

L'iniziato che segue la Via tecnologica dell'acquisizione del corpo di diamante-folgore spazio-temporale deve sapere che l'Allineamento con la Cupola Divina implica l'attivazione dell'*innesto*, la parte superiore del secondo centro di forza sopra la sua testa.

In pratica, l'iniziato entra in stato di coma profondo (*Homo sicut in mortem*) tramite l'azione della Proiezione riflessa di Azathoth Divino. Poi la Proiezione diretta di Azathoth Divino gli sposta il *punto di unione* nel centro esatto della sua bolla di *proto-energia* e il filamento centrale della fibra centrale della sua bolla, allineato con il filamento centrale del filo della Cupola Divina, attiva l'*innesto.* In questo modo si realizza l'Allineamento con la Cupola Divina e l'iniziato si ritrova all'interno di essa. Infine, egli ritorna indietro e subisce la disintegrazione del corpo fisico (*Homo in mortem*) e la materializzazione (non accessibile alla percezione normale) della *struttura* del suo corpo di diamante-folgore spazio-temporale.

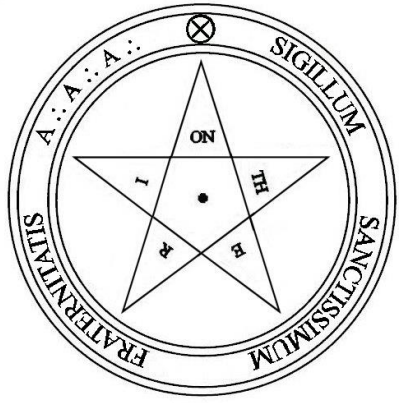
*Osservazione finale*

L'Età del Platino ancor più splendente e il Mahon di Horus-Maat sono iniziati il 20 marzo 2000 e ciò ha comportato la creazione di un nuovo sistema iniziatico, in relazione al Culto Cosmico-Stellare. Tale sistema è conosciuto come la "Via del Diamante" e sostituisce la Via tecnologica con la Via alchemica,

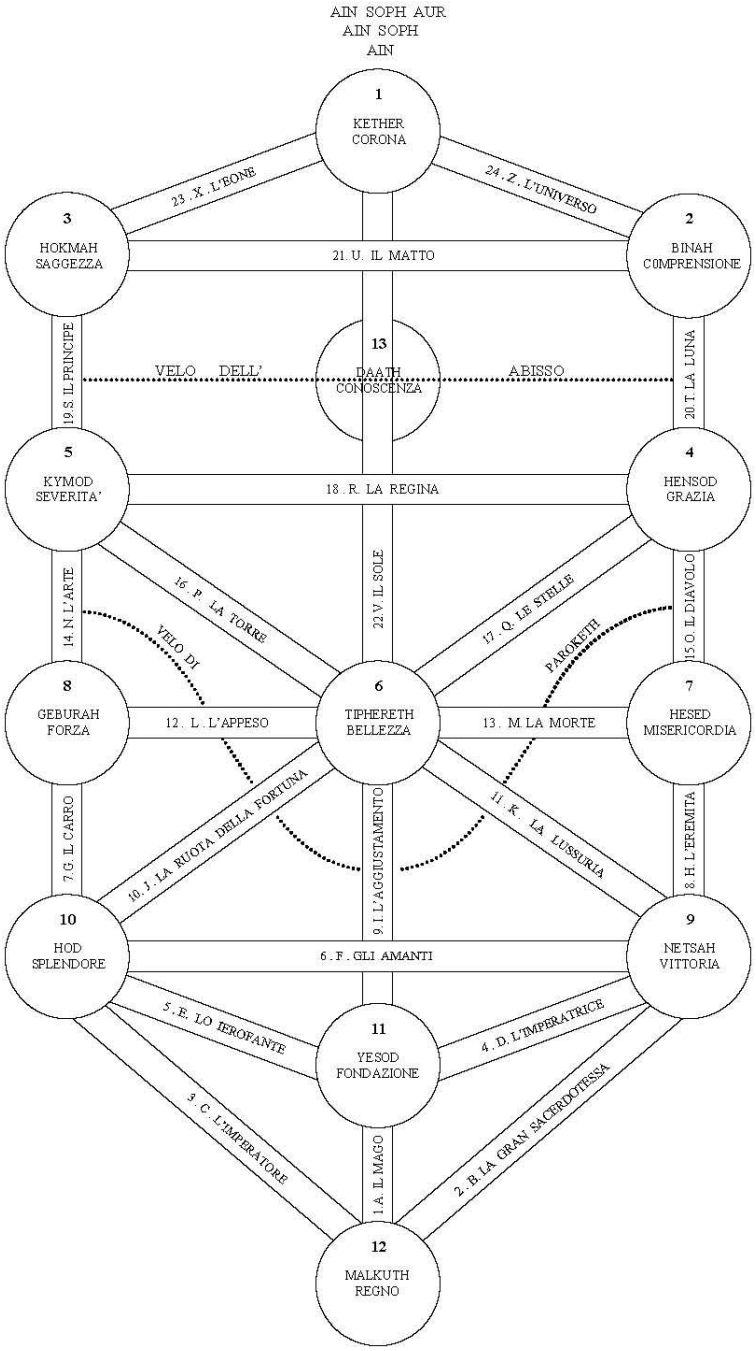
un nuovo modo di procedere...

# Appendice

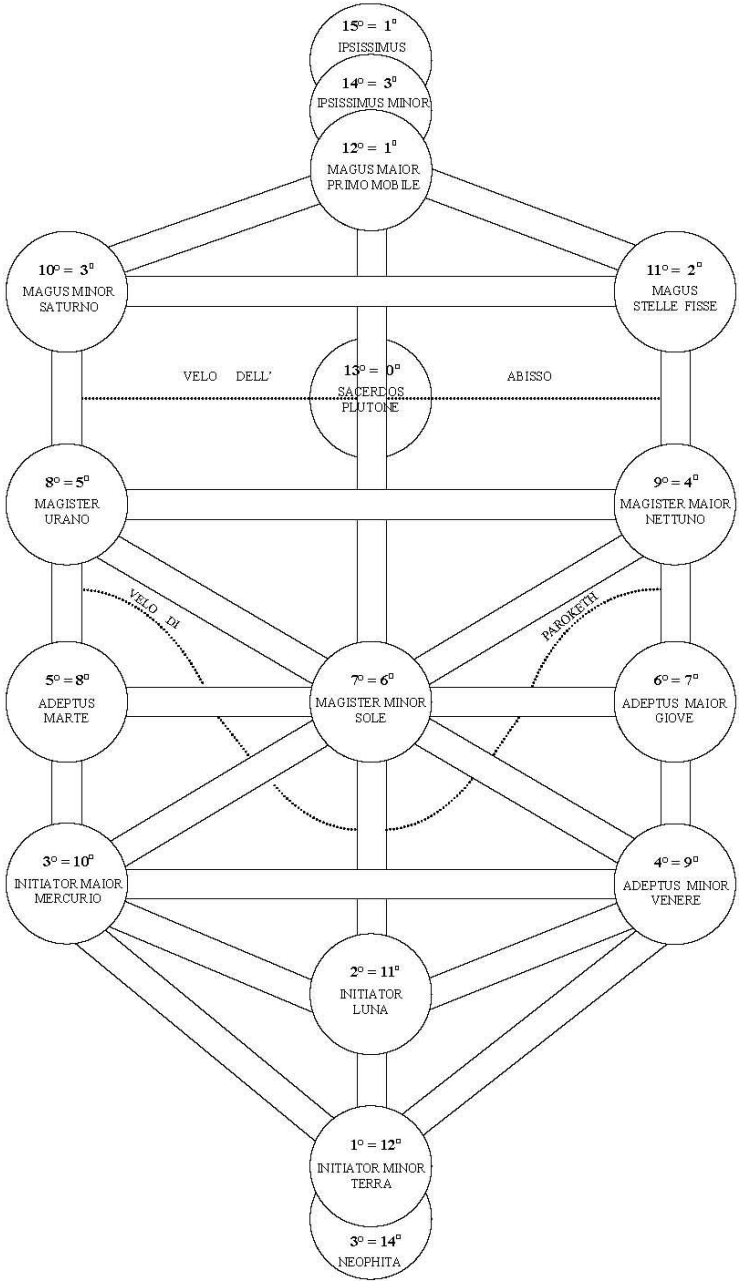
## *Liber 888*

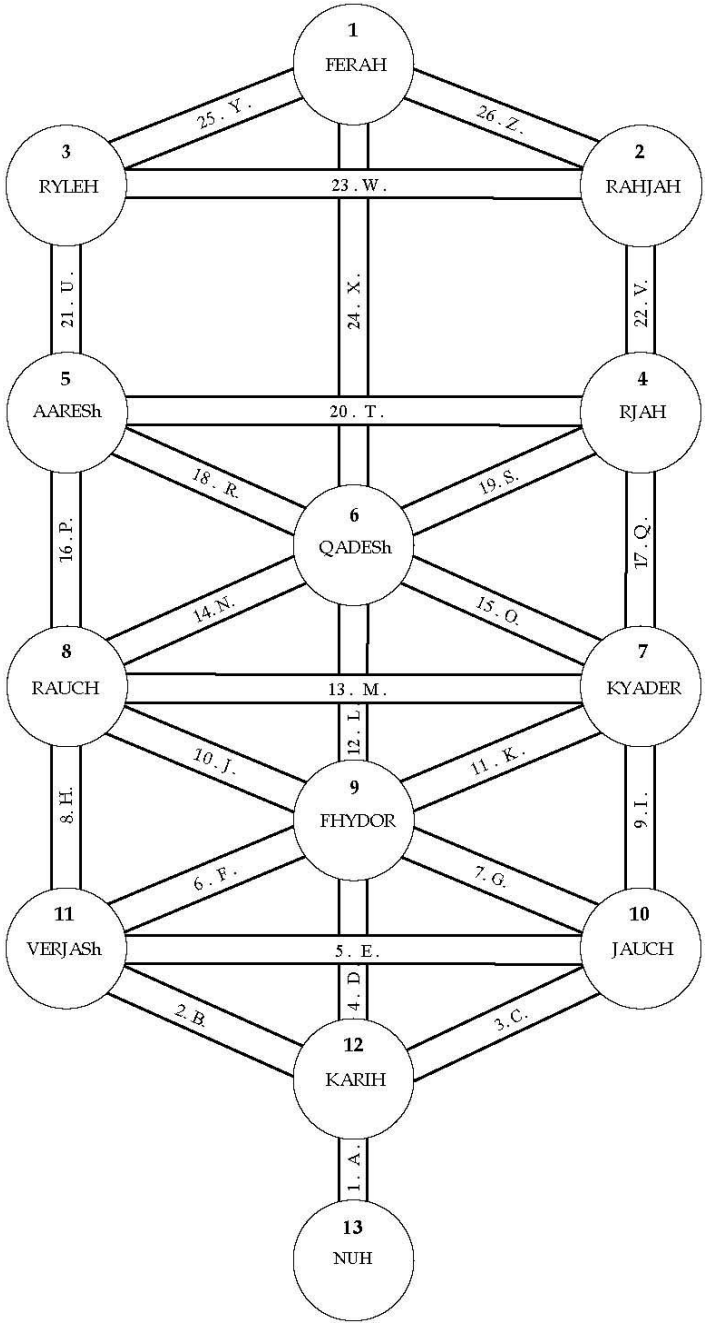


Albero della Vita
(due immagini)
e
Albero della Morte


AIN SOPH AUR
AIN SOPH
AIN
1
KETHER
CORONA
23 . X. L'EONE
24 . Z. L'UNIVERSO
3
HOKMAH
SAGGEZZA
2
BINAH
COMPRENSIONE
21. U. IL MATTO
13
DAATH
CONOSCENZA
VELO DELL'
ABISSO
19 S. IL PRINCIPE
20 T. LA LUNA
5
KYMOD
SEVERITA'
4
HENSOD
GRAZIA
18 . R. LA REGINA
16 . P. LA TORRE
22 V. IL SOLE
17 . Q. LE STELLE
14 . N. L'ARTE
15 O. IL DIAVOLO
VELO DI
PAROKETH
8
GEBURAH
FORZA
6
TIPHERETH
BELLEZZA
7
HESED
MISERICORDIA
12 . L . L'APPESO
13 . M. LA MORTE
7 G. IL CARRO
10 . J . LA RUOTA DELLA FORTUNA
9 I. L'AGGIUSTAMENTO
11 . K . LA LUSSURIA
8 . H. L'EREMITA
10
HOD
SPLENDORE
9
NETSAH
VITTORIA
6 . F . GLI AMANTI
5 . E. LO IEROFANTE
11
YESOD
FONDAZIONE
4 . D. L'IMPERATRICE
3 . C . L'IMPERATORE
1 A. IL MAGO
2 . B. LA GRAN SACERDOTESSA
12
MALKUTH
REGNO

18° = 3° - IPSISSIMUS MAIOR - LUCE ILLIMITATA
17° = 0° - HOMO IN MORTEM - SENZA LIMITE
16° = 0° - HOMO SICUT IN MORTEM - NULLA




1
FERAH
2
RAHJAH
3
RYLEH
4
RJAH
5
AARESh
6
QADESh
7
KYADER
8
RAUCH
9
FHYDOR
10
JAUCH
11
VERJASh
12
KARIH
13
NUH
1. A.
2. B.
3. C.
4. D.
5. E.
6. F.
7. G.
8. H.
9. I.
10. J.
11. K.
12. L.
13. M.
14. N.
15. O.
16. P.
17. Q.
18. R.
19. S.
20. T.
21. U.
22. V.
23. W.
24. X.
25. Y.
26. Z.

# Tabelle di corrispondenze principali

**Tabella di corrispondenze**
(Cabbala ebraica)

| Chiavi | Sephiroth | Significato |
|---|---|---|
| 001 | Ain Soph Aur | Luce Illimitata |
| 00 | Ain Soph | Senza Limite |
| 0 | Ain | Nulla |
| 1 | Kether | Corona |
| 2 | Binah | Comprensione |
| 3 | Hokmah | Saggezza |
| 4 | Hensod | Grazia |
| 5 | Kymod | Severità |
| 6 | Tiphereth | Bellezza |
| 7 | Hesed | Misericordia |
| 8 | Geburah | Forza |
| 9 | Netsah | Vittoria |
| 10 | Hod | Splendore |
| 11 | Yesod | Fondazione |
| 12 | Malkuth | Regno |
| 13 | Daath | Conoscenza |

*N.B.* – Nella Cabbala ebraica, l'Albero della Vita è costituito da dieci Sephiroth, più la falsa Sephirah dell'Abisso "Daath". Nella Cabbala italiana, invece, all'Albero della Vita sono state aggiunte le Sephiroth Hensod e Kymod.

**Tabella di corrispondenze**
(Cabbala italiana)

| Chiavi | Sfere |
|---|---|
| 001 | Principio |
| 00 | Universo Vuoto |
| 0 | Vuoto |
| 1 | Sfera del Primo Mobile A-B-C |
| 2 | Sfera delle Stelle Fisse |
| 3 | Sfera di Saturno |
| 4 | Sfera di Nettuno |
| 5 | Sfera di Urano |
| 6 | Sfera del Sole |
| 7 | Sfera di Giove |
| 8 | Sfera di Marte |
| 9 | Sfera di Venere |
| 10 | Sfera di Mercurio |
| 11 | Sfera della Luna |
| 12 | Sfera della Terra |
| 13 | Sfera di Plutone A-B-C |

*N.B.* – Le Sfere corrispondono alle Sephiroth.

## Tabella di corrispondenze

(Cabbala italiana)

| Chiavi | Lettere | Sentieri dell'Albero della Vita |
|---|---|---|
| 1 | A | 1 |
| 2 | B | 2 |
| 3 | C | 3 |
| 4 | D | 4 |
| 5 | E | 5 |
| 6 | F | 6 |
| 7 | G | 7 |
| 8 | H | 8 |
| 9 | I | 9 |
| 10 | J | 10 |
| 11 | K | 11 |
| 12 | L | 12 |
| 13 | M | 13 |
| 14 | N | 14 |
| 15 | O | 15 |
| 16 | P | 16 |
| 17 | Q | 17 |
| 18 | R | 18 |
| 19 | S | 19 |
| 20 | T | 20 |
| 21 | U | 21 |
| 22 | V | 22 |
| 23 | X | 23 |
| 24 | Z | 24 |

| | | |
|---|---|---|
| 0 | M | – |
| 00 | MM | – |
| 001 | ON | – |

*N.B.* – I ventiquattro Sentieri sono designati da ventiquattro lettere: le ventuno ufficiali dell' alfabeto italiano più le lettere J, K e X (un tempo in uso nella lingua italiana).

## Tabella di corrispondenze

(Cabbala italiana)

| Sentieri dell'Albero della Vita | Numeri degli arcani dei Tarocchi | Attribuzione generale dei Tarocchi |
|---|---|---|
| 1 | I | Il Mago |
| 2 | II | La Gran Sacerdotessa |
| 3 | III | L'Imperatore |
| 4 | IV | L'Imperatrice |
| 5 | V | Lo Ierofante |
| 6 | VI | Gli Amanti |
| 7 | VII | Il Carro |
| 8 | VIII | L'Eremita |
| 9 | IX | L'Aggiustamento |
| 10 | X | La Ruota della Fortuna |
| 11 | XI | La Lussuria |
| 12 | XII | L'Appeso |
| 13 | XIII | La Morte |
| 14 | XIV | L'Arte |
| 15 | XV | Il Diavolo |
| 16 | XVI | La Torre |
| 17 | XVII | Le Stelle |
| 18 | XVIII | La Regina |
| 19 | XIX | Il Principe |
| 20 | XX | La Luna |
| 21 | XXI | Il Matto |
| 22 | XXII | Il Sole |
| 23 | XXIII | L'Eone |
| 24 | XXIV | L'Universo |

*N.B.* – Oltre ai ventiquattro Tarocchi terrestri esistono tre Tarocchi universali.

| | | |
|---|---|---|
| – | – | L'Universo Vuoto |
| – | – | L'Uovo |
| – | – | L'Uomo |

## Tabella di corrispondenze

(Cabbala italiana)

| Chiavi | Numeri degli arcani dei Tarocchi | Titoli degli arcani dei Tarocchi |
|---|---|---|
| 1 | I | Il Mago del Potere |
| 2 | II | La Sacerdotessa della Stella d'Oro |
| 3 | III | Il Sole del Mattino, Capo tra i Possenti |
| 4 | IV | La Figlia dei Possenti |
| 5 | V | Il Mago dell'Eterno |
| 6 | VI | I Figli della Voce:<br>l'Oracolo degli Dei Possenti |
| 7 | VII | Il Figlio delle Potenze dell'Aria:<br>il Signore del Trionfo della Luce |
| 8 | VIII | Il Profeta dell'Eterno,<br>il Mago della Voce del Potere |
| 9 | IX | La Figlia dei Signori della Verità;<br>la Signora della Bilancia |
| 10 | X | Il Signore delle Forze della Vita |
| 11 | XI | La Figlia della Spada Fiammeggiante |
| 12 | XII | Lo Spirito dell'Aria Possente |
| 13 | XIII | Il Figlio dei Grandi Trasformatori.<br>Il Signore della Porta della Morte |
| 14 | XIV | La Figlia dei Riconciliatori,<br>la Portatrice di Vita |
| 15 | XV | Il Signore delle Porte della Materia.<br>Il Figlio delle Forze del Tempo |
| 16 | XVI | Il Signore delle Schiere del Possente |
| 17 | XVII | La Figlia del Firmamento;<br>Colei che dimora tra le Acque |
| 18 | XVIII | La Signora tra i Possenti |
| 19 | XIX | Il Figlio del Possente |
| 20 | XX | La Signora del Flusso e del Riflusso.<br>La Figlia dei Figli del Possente |
| 21 | XXI | Lo Spirito dell'Aethyr |
| 22 | XXII | Il Signore del Fuoco del Mondo |
| 23 | XXIII | Lo Spirito del Fuoco Primigenio |
| 24 | XXIV | Il Grande della Notte del Tempo |

| | | |
|---|---|---|
| 0 | – | Il Grande Nulla |
| 00 | – | Il Bimbo nell'Uovo d'Oro |
| 001 | – | Il Figlio Immortale |

**Tabella di corrispondenze**
(Cabbala ebraica)

| Chiavi | Lettere | Significato | Valori |
|---|---|---|---|
| 1 | (A) Aleph | Bue | 1 |
| 2 | (B) Beth | Casa | 2 |
| 3 | (G) Gimel | Cammello | 3 |
| 4 | (D) Daleth | Porta | 4 |
| 5 | (H) Hé | Finestra | 5 |
| 6 | (V o W) Vau | Chiodo | 6 |
| 7 | (Z) Zain | Spada | 7 |
| 8 | (Ch) Cheth | Steccato | 8 |
| 9 | (T) Teth | Serpente | 9 |
| 10 | (Y) Yod | Mano | 10 |
| 11 | (K) Kaph | Palmo | 20 |
| 12 | (L) Lamed | Pungolo per bue | 30 |
| 13 | (M) Mem | Acqua | 40 |
| 14 | (N) Nun | Pesce | 50 |
| 15 | (S) Samekh | Puntello | 60 |
| 16 | (O) Ayin | Occhio | 70 |
| 17 | (P) Pé | Bocca | 80 |
| 18 | (Tz) Tzaddi | Amo | 90 |
| 19 | (Q) Qoph | Nuca | 100 |
| 20 | (R) Resh | Testa | 200 |
| 21 | (Sh) Shin | Dente | 300 |
| 22 | (Th) Thau | Thau | 400 |

*Nota Bene*.

| | | |
|---|---|---|
| (K) | Kaph | = 500 solo alla fine della parola |
| (M) | Mein | = 600 solo alla fine della parola |
| (N) | Noun | = 700 solo alla fine della parola |
| (P) | Pé | = 800 solo alla fine della parola |
| (Tz) | Tzaddi | = 900 solo alla fine della parola |

**Tabella di corrispondenze**
(Cabbala italiana)

| Chiavi | Lettere | Valori |
|---|---|---|
| 1 | A | 1 |
| 2 | B | 2 |
| 3 | C | 3 |
| 4 | D | 4 |
| 5 | E | 5 |
| 6 | F | 6 |
| 7 | G | 3 |
| 8 | H | 5 |
| 9 | I | 10 |
| 10 | J | 10 |
| 11 | K | 20 |
| 12 | L | 30 |
| 13 | M | 40 |
| 14 | N | 50 |
| 15 | O | 70 |
| 16 | P | 80 |
| 17 | Q | 100 |
| 18 | R | 200 |
| 19 | S | 60 |
| 20 | T | 9 |
| 21 | U | 6 |
| 22 | V | 6 |
| 23 | X | 60 |
| 24 | Z | 7 |

*Nota Bene*.

| | |
|---|---|
| M | = 0 solo alla fine della parola |
| On | = 51 solo alla fine della parola |
| Tz | = 90 |
| Sh | = 300 |
| Th | = 400 in tutti i punti della parola tranne che alla fine |
| X | = 400 solo alla fine della parola |

*N.B.* – La somma totale dei numeri delle Sephiroth che costituiscono il Pilastro centrale dell'Albero della Vita è trenta. Pertanto trenta devono essere i valori numerici delle lettere che compaiono nella Cabbala italiana. Inoltre le lettere Y e W non sono in uso nella lingua italiana, ma se delle parole le contengono vanno utilizzati i loro valori corrispondenti (10 e 6).

**Tabella di corrispondenze**
(Cabbala italiana)

| Chiavi | Qliphoth | Rappresentazioni |
|---|---|---|
| 1 | FERAH | Desolazione |
| 2 | RAHJAH | Vuoto |
| 3 | RYLEH | Impedimento |
| 4 | RJAH | Illusione |
| 5 | AARESh | Sfiducia |
| 6 | QADESh | Stanchezza |
| 7 | KYADER | Aridità |
| 8 | RAUCH | Solitudine |
| 9 | FHYDOR | Desiderio |
| 10 | JAUCH | Paura |
| 11 | VERJASh | Avidità |
| 12 | KARIH | Follia |
| 13 | NUH | Soglia della Morte |

*N.B.* – Nella Cabbala ebraica, l'Albero della Morte è costituito da undici Qliphoth – piani di non-esistenza – che rappresentano l'ombra delle Sephiroth. Nella Cabbala italiana, invece, l'Albero della Morte – Rhuith – è costituito da tredici Qliphoth.

## Tabella di corrispondenze

(Cabbala italiana)

| Chiavi | Lettere | Valori |
|---|---|---|
| 1 | A | 1 |
| 2 | B | 2 |
| 3 | C | 3 |
| 4 | D | 4 |
| 5 | E | 5 |
| 6 | F | 6 |
| 7 | G | 3 |
| 8 | H | 5 |
| 9 | I | 10 |
| 10 | J | 10 |
| 11 | K | 20 |
| 12 | L | 30 |
| 13 | M | 40 |
| 14 | N | 50 |
| 15 | O | 70 |
| 16 | P | 80 |
| 17 | Q | 100 |
| 18 | R | 200 |
| 19 | S | 60 |
| 20 | T | 9 |
| 21 | U | 6 |
| 22 | V | 6 |
| 23 | W | 6 |
| 24 | X | 60 |
| 25 | Y | 10 |
| 26 | Z | 7 |

*Nota Bene*.

M = 0 solo alla fine della parola
On = 51 solo alla fine della parola
Tz = 90
Sh = 300
Th = 400 in tutti i punti della parola tranne che alla fine
X = 400 solo alla fine della parola

*N.B.* – Questa tabella di corrispondenze si riferisce all'Albero della Morte.

**Tabella di corrispondenze**
(Cabbala italiana)

| Chiavi | Celle dell'Albero della Morte | Geni negativi attribuiti alle Celle |
|---|---|---|
| 1 | 1 | Rosslin |
| 2 | 2 | Fior |
| 3 | 3 | Chieranti |
| 4 | 4 | Niomè |
| 5 | 5 | Indior |
| 6 | 6 | Vistriav |
| 7 | 7 | Naste |
| 8 | 8 | Provisiac |
| 9 | 9 | Sarim |
| 10 | 10 | Niv |
| 11 | 11 | Quilph |
| 12 | 12 | Dacor |
| 13 | 13 | Safire |
| 14 | 14 | Rijn |
| 15 | 15 | Nijr |
| 16 | 16 | Sfy-ru |
| 17 | 17 | Pynsl-yin |
| 18 | 18 | Niyorm |
| 19 | 19 | Minoce |
| 20 | 20 | Serinav |
| 21 | 21 | Eelvhy |
| 22 | 22 | Ill-ni |
| 23 | 23 | Ermines |
| 24 | 24 | Siirmn |
| 25 | 25 | Nersioln |
| 26 | 26 | Selphy |

*N.B.* – Nella Cabbala ebraica, l'Albero della Morte è costituito da ventitré Celle – Canali di non-esistenza – che rappresentano l'ombra dei Sentieri. Nella Cabbala italiana, invece, l'Albero della Morte – Rhuith – è costituito da ventisei Celle.

## Intermezzo

Sappiamo che i pianeti sono undici: Terra, Mercurio, Venere, Marte, Giove, Urano, Nettuno, Saturno, Plutone, Plutone B (UB313) e Plutone C (VB12). E inserendo il Sole e la Luna arriviamo a tredici corpi celesti.

*N.B.* – Le tabelle che seguono sono state compilate considerando il fatto che l'uomo vive sul pianeta Terra. Pertanto la Terra, nelle tabelle, appare esterna al sistema dei dodici.

## Tabella di corrispondenze

| Chiavi | Pianeti | Divinità celtiche |
|---|---|---|
| 0 o 13 | Terra | Modron |
| 1 | Luna | Arianrhod |
| 2 | Mercurio | Fal |
| 3 | Venere | Boinn |
| 4 | Marte | Nuada |
| 5 | Giove | Dagda |
| 6 | Sole | Mac Oc |
| 7 | Urano | Ogmé |
| 8 | Nettuno | Elcmar |
| 9 | Saturno | Lug |
| 10 | Plutone | Mider |
| 11 | Plutone B | Arawn |
| 12 | Plutone C | Tuan |

## Tabella di corrispondenze

| Chiavi | Pianeti | Divinità egizie |
|---|---|---|
| 0 o 13 | Terra | Nephthys |
| 1 | Luna | Iside |
| 2 | Mercurio | Shu |
| 3 | Venere | Hathor |
| 4 | Marte | Horus |
| 5 | Giove | Asar |
| 6 | Sole | Ra |
| 7 | Urano | Thoth |
| 8 | Nettuno | Tum |
| 9 | Saturno | Set |
| 10 | Plutone | Amoun |
| 11 | Plutone B | Sokar |
| 12 | Plutone C | Khephra |

## Tabella di corrispondenze

| Chiavi | Pianeti | Divinità greche |
|---|---|---|
| 0 o 13 | Terra | Gea |
| 1 | Luna | Artemide |
| 2 | Mercurio | Ermes |
| 3 | Venere | Afrodite |
| 4 | Marte | Ares |
| 5 | Giove | Zeus |
| 6 | Sole | Elio |
| 7 | Urano | Urano |
| 8 | Nettuno | Poseidone |
| 9 | Saturno | Crono |
| 10 | Plutone | Ade |
| 11 | Plutone B | Tifeo |
| 12 | Plutone C | Tartaro |

## Tabella di corrispondenze

| Chiavi | Pianeti | Divinità romane |
|---|---|---|
| 0 o 13 | Terra | Tellus |
| 1 | Luna | Diana |
| 2 | Mercurio | Mercurio |
| 3 | Venere | Venere |
| 4 | Marte | Marte |
| 5 | Giove | Giove |
| 6 | Sole | Sol |
| 7 | Urano | Urano |
| 8 | Nettuno | Nettuno |
| 9 | Saturno | Saturno |
| 10 | Plutone | Plutone |
| 11 | Plutone B | Plutone B |
| 12 | Plutone C | Plutone C |

## Tabella di corrispondenze

| Chiavi | Pianeti | Divinità indù |
|---|---|---|
| 0 o 13 | Terra | Prithivi Mata |
| 1 | Luna | Chandra |
| 2 | Mercurio | Vishnu |
| 3 | Venere | Laksmì |
| 4 | Marte | Shiva |
| 5 | Giove | Brahma |
| 6 | Sole | Surya |
| 7 | Urano | Varuna |
| 8 | Nettuno | Soma |
| 9 | Saturno | Dyaus |
| 10 | Plutone | Yama |
| 11 | Plutone B | Rudra |
| 12 | Plutone C | Indra |

## Tabella di corrispondenze

| Chiavi | Pianeti | Divinità cinesi |
|---|---|---|
| 0 o 13 | Terra | Hu Tu |
| 1 | Luna | Chang'e |
| 2 | Mercurio | Shen Yi |
| 3 | Venere | Ts'An Nu |
| 4 | Marte | Huang Di |
| 5 | Giove | Tien |
| 6 | Sole | Scing Shin |
| 7 | Urano | Cangjie |
| 8 | Nettuno | Tam Kung |
| 9 | Saturno | Bei Di |
| 10 | Plutone | Yan Luo |
| 11 | Plutone B | Gong Gong |
| 12 | Plutone C | Chi You |

## Tabella di corrispondenze

| Chiavi | Pianeti | Divinità azteche |
|---|---|---|
| 0 o 13 | Terra | Tlazolteotl |
| 1 | Luna | Coyolxauhqui |
| 2 | Mercurio | Quetzalcoatl |
| 3 | Venere | Xochiquetzal |
| 4 | Marte | Huitzilopochtli |
| 5 | Giove | Xipe Totec |
| 6 | Sole | Nanauatzin |
| 7 | Urano | Mextli |
| 8 | Nettuno | Atlaua |
| 9 | Saturno | Tezcatlipoca |
| 10 | Plutone | Acolmiztli |
| 11 | Plutone B | Mictlantecuthli |
| 12 | Plutone C | Chalmecatl |

## Tabella di corrispondenze

| Chiavi | Pianeti | Segni Zodiacali |
|---|---|---|
| 0 o 13 | Terra | – |
| 1 | Luna | Vergine |
| 2 | Mercurio | Acquario |
| 3 | Venere | Toro |
| 4 | Marte | Ariete |
| 5 | Giove | Bilancia |
| 6 | Sole | Leone |
| 7 | Urano | Sagittario |
| 8 | Nettuno | Pesci |
| 9 | Saturno | Capricorno |
| 10 | Plutone | Cancro |
| 11 | Plutone B | Scorpione |
| 12 | Plutone C | Gemelli |

## Tabella di corrispondenze

| Chiavi | Pianeti | Colori |
|---|---|---|
| 0 o 13 | Terra | Marrone |
| 1 | Luna | Rosa |
| 2 | Mercurio | Azzurro |
| 3 | Venere | Verde |
| 4 | Marte | Rosso |
| 5 | Giove | Arancione |
| 6 | Sole | Giallo |
| 7 | Urano | Bianco |
| 8 | Nettuno | Grigio |
| 9 | Saturno | Blu |
| 10 | Plutone | Viola |
| 11 | Plutone B | Nero |
| 12 | Plutone C | Indaco |

## Tabella di corrispondenze

| Chiavi | Pianeti | Metalli |
|---|---|---|
| 0 o 13 | Terra | Alluminio |
| 1 | Luna | Argento |
| 2 | Mercurio | Mercurio |
| 3 | Venere | Rame |
| 4 | Marte | Ferro |
| 5 | Giove | Stagno |
| 6 | Sole | Oro |
| 7 | Urano | Cromo |
| 8 | Nettuno | Titanio |
| 9 | Saturno | Piombo |
| 10 | Plutone | Zinco |
| 11 | Plutone B | Nichel |
| 12 | Plutone C | Manganese |

## Tabella di corrispondenze

| Chiavi | Pianeti | Pietre Preziose |
|---|---|---|
| 0 o 13 | Terra | Olivina |
| 1 | Luna | Pietra di Luna |
| 2 | Mercurio | Smeraldo |
| 3 | Venere | Zaffiro |
| 4 | Marte | Rubino |
| 5 | Giove | Ambra |
| 6 | Sole | Topazio |
| 7 | Urano | Granato |
| 8 | Nettuno | Acquamarina |
| 9 | Saturno | Onice |
| 10 | Plutone | Opale |
| 11 | Plutone B | Ossidiana |
| 12 | Plutone C | Malachite |

# Qualità attribuite ai Sentieri

## Le qualità attribuite ai Sentieri

Ai Sentieri vengono attribuite delle crisi iniziatiche che consentono di acquisire delle qualità positive-negative.

*Discriminazione-Inerzia*

La prima 'crisi' consente di acquisire – in equilibrio – la discriminazione e l'inerzia.

La discriminazione è la capacità di discriminare tra il vero e il falso e di conseguenza fruire la corretta conoscenza.

La fruizione della corretta conoscenza genera uno stato d'inerzia.

*Indipendenza-Pigrizia*

La seconda 'crisi' avviene nel 'passaggio' (primo Sentiero) tra il primo e il secondo grado. Essa consente di acquisire – in equilibrio – l'indipendenza e la pigrizia.

L'indipendenza è la capacità di operare delle libere scelte decisionali.

La capacità di operare delle libere scelte decisionali genera uno stato di pigrizia.

*Verità-Falsità*

La terza e la quarta 'crisi' avviene nel 'passaggio' (terzo e quinto Sentiero) tra il secondo e il terzo grado. Esse consentono di acquisire – in equilibrio – la verità e la falsità.

La verità è la possibilità di affermare, tramite la giusta conoscenza, ciò che è vero.

La possibilità di affermare ciò che è vero genera uno stato di falsità.

*Altruismo-Lussuria*

La quinta, la sesta e la settima 'crisi' avviene nel 'passaggio' (secondo, quarto e sesto Sentiero) tra il terzo e il quarto grado. Esse consentono di acquisire – in equilibrio – l'altruismo e la lussuria.

L'altruismo è la capacità di agire giustamente nei confronti degli altri.

La capacità di agire giustamente nei confronti degli altri genera uno stato di lussuria (piacere).

*Coraggio-Crudeltà*

L'ottava 'crisi' avviene nel 'passaggio' (settimo Sentiero) tra il quarto e quinto grado. Essa consente di acquisire – in equilibrio – il coraggio e la crudeltà.

Il coraggio è la capacità di dominare la propria emozionalità.

La capacità di dominare la propria emozionalità genera uno stato di crudeltà.

*Obbedienza-Ipocrisia*

La nona 'crisi' avviene nel 'passaggio' (ottavo Sentiero) tra il quinto e il sesto grado. Essa consente di acquisire – in equilibrio – l'obbedienza e l'ipocrisia.

L'obbedienza è la capacità di eseguire anche ciò che non si ritiene giusto.

La capacità di eseguire anche ciò che non si ritiene giusto genera uno stato d'ipocrisia.

*Devozione-Orgoglio*

La decima, l'undicesima, la dodicesima, la tredicesima e la quattordicesima 'crisi' avviene nel 'passaggio' (nono, decimo, undicesimo, dodicesimo e tredicesimo Sentiero) tra il sesto e il settimo grado. Esse consentono di acquisire – in equilibrio – la devozione e l'orgoglio.

La devozione è la capacità di dedicare la propria vita alla realizzazione di uno scopo.

La capacità di dedicare la propria vita alla realizzazione di uno scopo genera uno stato d'orgoglio.

*Umiltà-Superbia*

La quindicesima e la sedicesima 'crisi' avviene nel 'passaggio' (quattordicesimo e quindicesimo Sentiero) tra il settimo e l'ottavo

grado. Esse consentono di acquisire – in equilibrio – l'umiltà e la superbia.

L'umiltà è la capacità di rendersi simili agli altri pur nella consapevolezza della propria superiorità.

La capacità di rendersi simili agli altri genera uno stato di superbia.

*Pazienza-Ira*

La diciassettesima, la diciottesima e la diciannovesima 'crisi' avviene nel 'passaggio' (quindicesimo, sedicesimo e diciottesimo Sentiero) tra l'ottavo e il nono grado. Esse consentono di acquisire – in equilibrio – la pazienza e l'ira.

La pazienza è la capacità di rendersi pazienti anche di fronte ai più grandi imbecilli.

La capacità di rendersi pazienti genera uno stato d'ira.

*Silenzio-Avarizia*

La ventesima 'crisi' avviene nel 'passaggio' (diciannovesimo Sentiero) tra il nono e il decimo grado. Essa consente di acquisire – in equilibrio – il silenzio e l'avarizia.

Il silenzio è la capacità di serbare le cose segrete.

La capacità di serbare le cose segrete genera uno stato d'avarizia.

*Carità-Invidia*

La ventunesima e la ventiduesima 'crisi' avviene nel 'passaggio' (ventesimo e ventunesimo Sentiero) tra il decimo e l'undicesimo grado. Esse consentono di acquisire – in equilibrio – la carità e l'invidia.

La carità è la capacità di donare se stessi agli altri.

La capacità di donare se stessi agli altri genera uno stato d'invidia.

*Fedeltà-Tentazione*

La ventitreesima, la ventiquattresima e la venticinquesima 'crisi' avviene nel 'passaggio' (ventiduesimo, ventitreesimo e ventiquattresimo Sentiero) tra l'undicesimo e il dodicesimo grado. Esse consentono di acquisire – in equilibrio – la fedeltà e la tentazione.

La fedeltà è la capacità di credere al vero.
La capacità di credere al vero genera uno stato di tentazione.

# Tarocchi Stellari

# I Tarocchi Stellari

Dal Buio emerge un Punto luminoso e da esso ventiquattro Raggi colorati… ogni Raggio esprime un concetto che rappresenta una condizione dell'animo umano. Sono questi i ventiquattro Tarocchi Stellari.

*I. Il Mago*

Un uomo dall'aspetto molto giovane, allegro e giocherellone. La sua figura viene fatta risaltare da un chiaro bagliore di luce dietro di lui.

L'uomo con le sue caratteristiche gioviali indica la condizione dell'Uomo divino, il Mago. Egli è l'Uomo che è riuscito a liberarsi dalla schiavitù della condizione umana per essere libero, felice e innocente come un bimbo.

*II. La Gran Sacerdotessa*

Uno splendido cielo turchino. Una giovane donna appare tra due veli che lambiscono il cielo.

La donna è la Sacerdotessa, custode del Sapere e tramite tra il mondo visibile e quello invisibile. Ella, contrapponendo la bellezza fisica a quella spirituale, lascia percepire per mezzo della sua presenza la sovranità dello Spirito sul suo corpo d'ineguagliabile bellezza.

*III. L'Imperatore*

Un uomo dall'aspetto virile e dal portamento regale.

L'uomo è l'Imperatore. Egli rappresenta l'animo regale che gli ha permesso di creare il suo impero, fino alle più alte vette della spiritualità. Sicuro di sé e delle sue capacità, simboleggia l'uomo che è riuscito a conciliare i desideri materiali con quelli spirituali.

*IV. L'Imperatrice*

Una donna dall'aspetto nobile e dal portamento regale.

La donna è l'Imperatrice. Ella rappresenta l'animo nobile e lo spirito regale. Essendo il simbolo della Natura, contiene dentro di sé tutto ciò che le occorre per sublimare il suo essere.

L'Imperatrice è la donna che ha conquistato lo Stato Regale percorrendo un cammino che è meno irto d'insidie rispetto a quello dell'uomo che vuole divenire Imperatore, poiché la donna è femmina come la Natura.

*V. Il Gerofante*

Un uomo, in età matura, indossa una lunga tunica e al centro del petto ha una stella a cinque punte.

L'uomo è il Gerofante, emblema della Saggezza e legame tra le cose materiali e quelle spirituali.

Il Gerofante è la controparte maschile della Sacerdotessa che è l'immagine della bellezza dello Spirito il cui riflesso è il suo corpo, mentre lui è l'immagine della realizzazione del perfetto Equilibrio, punto d'incontro tra il Divino e l'umano.

*VI. Gli Amanti*

Due giovani si tengono per mano, un uomo e una donna.

I due giovani sono gli Innamorati. Essi rappresentano tutto ciò che in Natura è duale: l'uomo rappresenta il maschile, il positivo, l'elettricità, il fuoco, l'attività, mentre la donna rappresenta il femminile, il negativo, il magnetismo, l'acqua, la passività.

Gli Innamorati, congiunti per mezzo del loro Amore, realizzano la perfetta immagine dell'unione delle polarità opposte, la realizzazione che deve essere cercata e ottenuta da tutti gli uomini.

*VII. Il Carro*

Un carro trainato da quattro animali. Sul cocchio è seduto un cavaliere e gli animali sono alati. Uno ha il volto umano e sembra una sfinge, mentre gli altri sono un toro, un leone e un'aquila.

La figura del Carro sta a significare la Natura che si manifesta in molteplici aspetti e ciò viene regolato dal Cavaliere che rappresenta il centro dell'Infinito. Inoltre il Carro, rappresentando l'immagine della Natura, simboleggia l'uomo che viene regolato dalla Forza che permea l'universo.

*VIII. L'Eremita*

Un vecchio che regge nella mano sinistra una lanterna e nella destra un bastone.

Il vecchio è l'Eremita. Egli cerca, procedendo tastoni con il bastone, la via da percorrere per raggiungere la luce. Nel suo cammino viene confortato dalla fiamma della lanterna che simboleggia la scintilla divina che è presente in ogni uomo.

*IX. L'Aggiustamento*

Una donna, tra uno sfavillio di luci bluastre, impugna una spada con la punta rivolta verso il basso.

La donna rappresenta la Giustizia, immagine dell'Equilibrio che deve essere realizzato tramite il dominio e l'uso adeguato della Forza.

*X. La Ruota della Fortuna*

Una ruota a dieci raggi.

La ruota rappresenta la Ruota della Fortuna, simbolo dei cicli cosmici del tempo.

La Ruota della Fortuna indica l'uomo che cerca in sé la scintilla della sua divinità e, dopo averla trovata, realizza pienamente tutte le sue potenzialità, divenendo un Dio: l'uomo è divenuto Dio e il Dio è divenuto uomo.

*XI. La Lussuria*

Una donna cavalca una bestia a otto teste, nella mano destra tiene una coppa e nella sinistra un libro aperto.

La donna rappresenta la Lussuria. Ella, con la forza della Bestia, domina le passioni e gli istinti. Nella sua Coppa viene versato il Sangue dei Santi e il Libro è quello della Rivelazione.

*XII. L'Appeso*

Un uomo nudo appeso per un piede a una croce ansata.

L'uomo è l'Impiccato. Egli rinuncia alla sua natura umana per conquistare quella divina.

*XIII. La Morte*

Uno scheletro umano che regge con le mani una falce.

Lo scheletro è la Morte, preludio di una nuova nascita. L'uomo, dopo aver abbandonato tutto se stesso in un estremo sacrificio, ridispone le sue forze per rinascere in una nuova condizione che lo porterà alla realizzazione del suo essere.

*XIV. L'Arte*

Una donna che travasa un liquido da una coppa a un atanòr.

La figura rappresenta l'Arte, l'espressione del passaggio che consentirà all'uomo di rinascere in un nuovo stato dell'essere.

*XV. Il Diavolo*

Un caprone sulla cui fronte vi è un terzo occhio e con delle lunghe corna attorcigliate.

Il caprone è il Diavolo, colui che trae Dei dalla nostra razza. Egli incita l'uomo ad abbandonare i falsi moralismi e le false virtù, affinché possa liberarsi dalla condizione di schiavitù.

*XVI. La Torre*

Un grande occhio che invia dei raggi in direzione di una torre, facendola ondeggiare.

La figura rappresenta la Torre. Essa simboleggia l'uomo che cerca di esprimere la sua divinità per mezzo di determinate azioni, ma se non opera giustamente e in perfetta armonia con la Natura corre il rischio di perdere ciò che ha ottenuto, corre il pericolo di precipitare.

*XVII. Le Stelle*

Delle stelle di diamante tempestano uno splendido cielo fatato e al centro una giovane fanciulla.

La figura rappresenta le Stelle, la bellezza della Natura e la magnificenza dello Spirito dell'uomo.

*XVIII. La Regina*

Una donna regale che sorregge una coppa.

La donna regale è la Regina. Ella è il simbolo della purezza, della perfezione e del raggiungimento dell'equilibrio tra corpo e mente.

La Regina sta a indicare la regalità che l'uomo conquista durante la sua evoluzione.

*XIX. Il Principe*

Un giovane guerriero che impugna una spada.

Il giovane guerriero è il Principe. Egli è colui che è in grado di dominare le forze avverse della Natura, ovviamente dopo aver ottenuto la purificazione e la trasmutazione del suo essere.

Il Principe rappresenta l'ulteriore controllo che l'iniziato deve operare su se stesso, allo scopo di eliminare gli ultimi ostacoli che si presentano sul suo cammino.

*XX. La Luna*

Una grande luna gialla.

La figura rappresenta la Luna. Essa è il simbolo del Potere della notte occultato in ogni uomo.

La Luna simboleggia le forze nascoste nell'uomo che devono venir risvegliate e controllate.

*XXI. Il Matto*

Un folle dallo sguardo allucinato.

Il folle è il Matto. Egli simboleggia l'iniziato che ha conquistato la totale libertà del suo essere e quindi non è più vincolato da alcun pregiudizio, moralità, regola sociale.

*XXII. Il Sole*

Un sole emanante trentasei raggi, dodici maggiori e ventiquattro minori. All'interno del sole una rosa a ventiquattro petali.

La figura rappresenta il Sole. Esso, con i suoi trentasei raggi (simboleggiano i dodici Sephiroth e i ventiquattro Sentieri), irradia la Sapienza Divina sull'uomo. Inoltre, i ventiquattro petali della Rosa,

all'interno del Sole, contengono la Luce Divina, la Forza nel senso dell'Amore.

Il Sole indica l'uomo che, dopo aver subito varie trasformazioni, diviene l'Uomo Nuovo, l'Uomo Divino.

*XXIII. L'Eone*

Il dio Horus che siede su un trono.

Horus sul trono si riferisce all'aspetto duplice del dio, noto con il nome di Heru-ra-ha. Egli rappresenta l'Eone di Horus e di Maat o più esattamente il Mahon di Horus-Maat.

Il Mahon di Horus-Maat simboleggia la Divinità che è insita nell'uomo e che questi deve far emergere, al fine di manifestare se stesso nel suo duplice aspetto: manifesto (Ra-Hoor-Khuit) e nascosto (Hoor-paar-Kraat).

*XXIV. L'Universo*

Un universo sconfinato.

La figura rappresenta l'Universo, l'Equilibrio della Natura, ove tutto viene regolato in una perfetta armonia.

L'Universo indica l'intimo rapporto che l'uomo è riuscito a instaurare con la Natura, poiché è riuscito a penetrarne i Misteri.

# Indice


Prefazione 5
Introduzione 7

**Parte Prima**
Draconismo e Nagualismo-Ixlanismo

1. Magia 13
2. Draconismo 27
3. Nagualismo-Ixlanismo 39

**Parte Seconda**
La Philosophia Perennis

1. Macrocosmo e Microcosmo 51
2. Macro-microcosmo e micro-Macrocosmo 71
3.Vita, Morte e Immortalità 89

**Parte terza**
Ordine della Stella d'Oro

Nota introduttiva 101
1. Probationer 103
2. Neophita 107
3. Initiator Minor 113
4. Initiator 125
5. Initiator Maior 141
6. Adeptus Minor 157
7. Adeptus 167
8. Adeptus Maior 175

9. Il Portale 183
10. Magister Minor 185
11. Magister 201
12. Magister Maior 211
13. L'Abisso 219
14. Magus Minor 223
15. Magus 231
16. Magus Maior 239
17. *Sacerdos* 245

**Parte Quarta**
Ordine della Stella di Diamante

Nota introduttiva 253
1. Neophita Superior 255
2. Ipsissimus Minor 261
3. Ipsissimus 271
4. Il Passaggio 279
5. Ipsissimus Maior 283

**Appendice**

*Liber 888* 287

Prima edizione: 2010
Seconda edizione: 2015
Terza edizione: 2019
Quarta edizione: 2020
Quinta edizione: 2023
Sesta edizione rivista e corretta: 2024